星際遊樂快報

創刊號



新薩爾達傳說完全攻略
勇者鬥惡龍V代最新情報
Sa.Ga傳說最新資料
超任
快打旋風II
開發狀況

新卡情報
勇者鬥惡龍V
快打旋風II
戰鬥原始人
高橋名人大冒險島
小丸子日記
北極鼠
Sa.Ga傳說
快打王
上尉密令

創刊號
試閱特價
50元

星際 遊樂快報



SFC

勇者鬥惡龍V——5
快打旋風II——12
戰鬥原始人——14
高橋名人大冒險島——18
小丸子日記——20
北極鼠——22
Sa.Ga傳説——24

完全攻略

新薩爾達傳説完全攻略——38

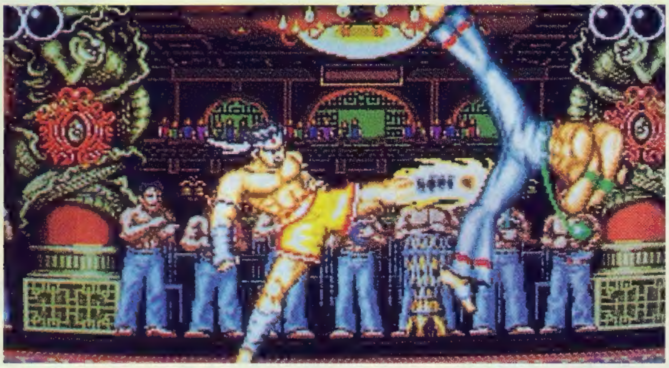




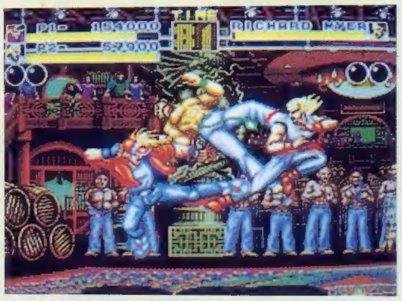
創刊號

大型電玩

快打王 —— 53









符號識別法

RPG 角色扮演遊戲	SPG 運動類遊戲	PC−E專用HU磁片	SFC專用卡帶
A・RPG 動作RPG遊戲	SLG 模擬戰略遊戲	PC−E專用CD−ROM碟片	FC專用卡帶
ACT 動作遊戲	AVG 推理遊戲	MD專用卡帶	GB專用卡帶
STG 射擊遊戲	TBG 桌上遊戲	MD專用CD−ROM碟片	NEO・GEO專用卡帶
PZG 益智遊戲	ETG 紙上等其他遊戲	GG專用卡帶	MSX 2 專用軟體

小篇索引

目錄 —— 2
新卡發售時間表 —— 52
讀者意見調查表 —— 61
星際出刊表 —— 63
SFC
勇者鬥惡龍V —— 5
快打旋風II —— 12
戰鬥原始人 —— 14
高橋名人大冒險島 —— 18
小丸子日記 —— 20
北極熊 —— 22
Sa．Ga傳說 —— 24
完全攻略
新薩爾達傳說 —— 38
大型電玩
快打王 —— 53
上尉密令 —— 56

發行人：陳孟祥
發行所：星際遊樂雜誌社
登記：局版台誌字第6731號
社址：台北市重慶北路三段223巷23弄7號
NO.7.LANE 223 ALLEY 23SEC 3
CHUNG CHING NORTH ROADTAIPEI
TAIWAN
電話：(02) 5949277,5944621
FAX: (02) 5969982
BBS: (02) 5936898
星際信箱：台北郵政1021號信箱
P.O.BOX 1021 TAIPEI TAIWAN R.O.C.
郵撥：01640497梁利雪
各國零售價格
台灣 NT＄100 星馬 ＄10
港澳 HK＄30 歐美 ＄10



編者的話

經過了一段時間頗長的策劃、市場調查，尋找相關的合作廠商……等的工作，星際遊樂快報終於出刊了，原則上我們是希望能做成週刊，但是因爲不清楚市場的反應如何，所以先以雙週刊的形態發行。

至於價格，超低吧？！而內容呢？！一會兒你可以仔仔細細的品頭論足一番了，保證你愛不釋手，因爲有勇者鬥惡龍的最新情報，薩爾達傳說攻略、Ｓａ•Ｇａ傳說攻略，……餓狼傳說（快打王）的操作介紹。完全都是些新卡和強卡，眞是迫不及待想介紹給大家，限於頁數篇幅及時效，不得不保留一些，留待下次再刊，不過請放心，下期內容一定會更充實、更強、更有震撼力的。

還有希望大家幫忙的一件事，就是在看完本刊後，好好用心的塡一下意見調查表，我們非常想知道大家對我們的意見，所以特別準備了一百份精美禮品要贈送給讀者們，只要我們認爲你有用心塡寫，就是你啦！也許不是禮物的問題，想信你也希望看到我們愈做愈好吧！那就快寄意見調查表來吧！

最後提醒大家，耶誕節快到了，給親朋好友的賀卡如果還沒寄，別忘了趕快寄出，讓他們收到你的祝福吧！好了，在此先向你道聲耶誕快樂啦！

DRAGON QUEST V

今年度最大的衝擊！！

勇者鬥惡龍V發表了！

勇者鬥惡龍V

天空的新娘



從去年11月的製作到現在發表已經過了一年了！「勇者鬥惡龍V」雖然一直沒發表，但是還是很受玩者歡迎！因為到了製作完成才發表，而在此之前遊戲界還傳出了「勇者鬥惡龍V」是否開發中止？而現在一發表「勇者鬥惡龍V」的製作畫面，當然謠言也就不攻自破了！因為「勇者鬥惡龍V」還算是遊戲界的先驅！星際雜誌、快報將於每一期刊登「勇者鬥惡龍V」給讀者。

衝擊情報 1 MONSTER

５０種以上怪物可加入成爲同伴



「勇者鬥惡龍V」可以有５０種以上的怪物加入成爲同伴！這個怪物同伴也可以拿著經驗值來提升等級，也可以裝備武器和防具。隊伍的主角是怪物嗎?



解説 NPC就是會幫助我方的怪物角色

隊伍的組合可以有無限的可能性

在RPG的遊戲裡面會幫助我方而成爲同伴的怪物，稱之爲NPC（=）ン・プレイヤー・キャラクター）。

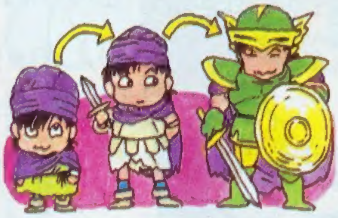
這個NPC同伴，無論它裝備的選擇跟戰鬥時的指令控制大部份都不能隨心所欲，例如「勇者鬥惡龍IV」（ドラゴンクエストIV）的NPCホイミン怪物同伴。

但在「勇者鬥惡龍V」（ドラゴンクエストV）中的怪物同伴就不一樣了，牠不但可以在戰鬥結束後得到經驗值，也可以升等級來加强能力，還可以學到强力的咒文、特殊攻擊。例如（炎を吐く　吐火　吹雪を吐く吐出暴風雪）。要讓怪物同伴如何就全看玩者的培育了，也可以爲怪物同伴裝備武器和防具。如何，「勇者鬥惡龍V」很棒吧！！



勇者鬥惡龍IV

→ホイミン是NPC的同伴。



SAMPLE **育龍戰記**



主角是操作龍的少年。一開始只有龍蛋，要到遊戲後半段才會知道培育出什麼樣的龍，（依養育方法不同，而龍的性格而有所不同）「育龍戰記」是新型的RPG。

要注意的一點



想要成爲同伴，必需要給什麼?

本來是敵人，要怎樣才會成爲NPC同伴呢？在「勇者鬥惡龍V」裡面引進了新的系統。在戰鬥時與怪物交涉使牠成爲NPC同伴，而交涉的條件不外乎是給寶物、錢等等爲了讓怪物可以加入成爲NPC同伴，需要好好交涉！

想要更換同伴時，要怎麼做呢?

因爲怪物NPC同伴有５０種，所以玩者一定想要更換同伴。在「ドラゴンクエストⅢ」（勇者鬥惡龍Ⅲ）要更換同伴必須到酒場去，而「勇者鬥惡龍V」也像這個和「ドラゴンクエストIV」（勇者鬥惡龍IV）的馬車一樣，可以把所有同伴帶著去冒險！有怪物又有人也有猛獸，那不是成爲一個馬戲團

最新写真
11種的怪物 一次大公開

開發中的怪物畫面，共11種介紹。當然怪物設計全部都是由「鳥山明」老師所設計。在這11種怪物裡面有可以成爲同伴的怪物嗎？

藍色戰士



↑體力非常高，而且又有裝備武器和防具。很適合當NPC怪物同伴。一看名字就知道牠原本就設定爲士兵。

妖怪蠟燭



↑看起來不像是強敵，但是妖怪蠟燭會使用火炎系的特殊攻擊或法術，還有自己會溶化！

大怪雞



↑大怪雞，有著凶暴的性格和憎惡的表情。

殺人鯨



↑殺人鯨，一看起來就像是耐力和體力非常高的怪物。

惡魔之壺



↑很像ミミック（寶箱怪）的怪物。

小飛龍



↑因爲看起來很小，所以好像不怎麼樣。

大木鎚怪



↑拿著木鎚，配紫色的毛看起來很可愛！

史萊姆騎士



↑乘坐史萊姆的戰士，看起來很可愛！牠會2次攻擊嗎？

達克開特



↑有著鴨子一樣的嘴，「鴨風箏怪」是牠另一個稱呼。

馬特普藍多



↑會吐溶解性很強的毒液，爲「食蟲植物」的一種。

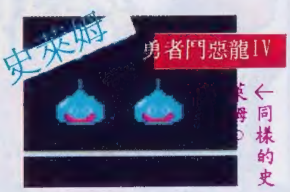
泥巴怪



↑看起來很像「アメーバ」（阿米巴）的怪物會呼叫同伴。

會有特定的怪物登場嗎？

在超級任天堂裡面，要注意的就是怪物的行動！例如「勇者鬥惡龍IV」裡面的「キングスライム」（史萊姆王）。



←同樣的史萊姆。

合體或是分裂的怪物是？

在「勇者鬥惡龍」系列裡面除了主角以外，就是史萊姆最受大家所喜愛。在「勇者鬥惡龍IV」裡面史萊姆會合體也會分開，而聽說「勇者鬥惡龍V」裡面會合體和分開的怪物更多！



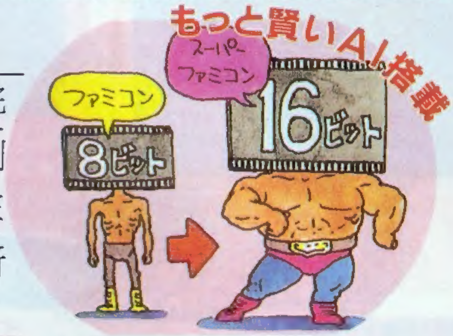
←合體！史萊姆王。



衝擊情報 2 BATTLE 戰鬥是以AI來控制的



繼承了「勇者鬥惡龍IV」的ＡＩ概念。可以讓玩者完全控制同伴，本來只能控制，戰鬥時隊形的變化，而在「勇者鬥惡龍Ｖ」裡面連所有同年均可以控制。

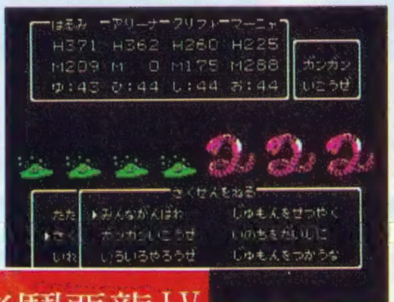


解說 對勇者鬥惡龍IV的不滿全部消除了!?

12M的大容量使得戰鬥有什麼變化呢?

這個受人注目的新的戰鬥系統，繼承了第四代中的ＡＩ戰鬥系統。當然，硬體設備已轉移成１６位元的ＳＦＣ（超級任天堂），而且，容量也已經變成了１２Ｍ，無可厚非的已轉變成無懈可擊的新ＡＩ戰鬥系統。具體上來說，到底是如何轉變來的，並沒有任何確實的消息來源，但是，可確定的一點是，可以同時在玩者進行遊戲之中，將敵人轉變成同伴。作戰的指令在這次遊戲中是否也採用了呢？我們並不知道，但是玩者的意思可傳送到到全體每一個人，使得戰況不會令人不滿意。而以怪物爲首的同伴之間，各個都有其特殊能力，且都以非常善於使用牠們的特殊能力，這也是此遊戲的特徵之一。「在第四代中，有一些角色是擁有獨特能力的，但卻不能隨心所欲的控制使其發揮功力」，有些人曾如此地抱怨過。

但是，不管怎麼說，第五代與第四代之間截然不同的地方是對於在ＡＩ系統中行動的同伴們，可以直接命令他們。不只是主角而已，其他的人員也一樣，可以不聽任ＡＩ系統的命令如「使用魔法」、「吐火」等等，而以自己的想法來操作指令。這是一張最有利的王牌，但是，有一些手控性的戰鬥技巧仍是有效的，如果和ＡＩ系統組合的話，有效程度可達那裡呢？這個問題早已受到電玩迷們的注目了。



→第四代的戰鬥，幾乎是根據這6種作戰指令來決定的系統。

勇者鬥惡龍IV



→只有勇者才能輸入指令，其他人員則依照ＡＩ指令來決定其行動。



←這是開發中的戰鬥畫面。附有背景，其他會有什麼樣的行動都會看得到。



要注意的一點

請仔細讀關於AI的使用手冊



「勇者鬥惡龍Ｖ」最應該注意的一點，大概就是使用手冊操作的範圍內，嚴格的來說，眞的能把使用手冊裡面全部的東西都用到嗎？有這個疑問，但是答案是（筆者自己認爲）的確不用把使用手冊所教的東西全部用上。因爲「ＡＩ」戰鬥系系是「勇者鬥惡龍Ｖ」的代名詞（看起來像是）。所以不使用ＡＩ戰鬥系統的話，也許會比較難過關吧！如果有看使用手冊的話而又使用ＡＩ戰鬥系統的話，過關當然事半功倍！因爲還沒有資料出現，所以先由筆者假定３種假想圖。有很多人對於「勇者鬥惡龍Ⅳ」的ＡＩ戰鬥系統非常令人不滿！很多玩者都在罵！連筆者我也認爲沒有ＡＩ比有ＡＩ好（指「勇者鬥惡龍Ⅳ」，而在「勇者鬥惡龍Ｖ」可以把大家的不滿全部消掉！而「勇者鬥惡龍Ｖ」的戰鬥畫面會比假想的３個戰鬥型式更好！

假想 頭目設定模式

特別精細的作戰型式，可以對使用手冊了解後再來使用，認爲可以消除玩者對「勇者鬥惡龍Ⅳ」的不滿。爲有力的候補！



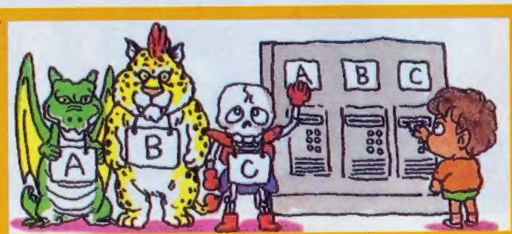
假想 攻擊限定形式

在戰鬥時可以指定１個還有２個敵人，先看好操作手冊再使用比較好，好好活用這型式。那，這將會使得遊戲更加的有趣！



假想 半AI形式

比以前的作戰指令更周密了，可以個別的控制角色的行動！



SAMPLE

英雄伝説



英雄傳說是相當周密的全自動作戰系統，它是新型的ＲＰＧ。ＨＰ剩一半時，會自動使用咒文或是寶物來回復。但是在此之前要先設定好有或無自動回復能源。也可以決定要不要自動回復能源。ＡＩ和自動戰鬥系統是不一樣的會反應玩者的意思，而自動戰鬥系統就只是單純的自動作戰（超級任天堂　ＥＰＯＫＫＯ社）。

作戰指令該如何操作呢?

作戰指令比以前更周密了!全部都是AI來判斷!



特殊攻擊有哪些指令呢?

同伴所持有的個性就和特殊能力有很大的關係！這一次ＡＩ是有著領導地位。



主角的領導能力如何呢?

在操作手冊續完後，知道了主角會指揮各個同伴來作戰。當然也可以更改以前的作戰方式！



衝擊情報 3 STORY

故事勇者鬥惡龍IV的數百年後！



故事是以前作「勇者鬥惡龍IV」的數百年後爲時代背景及世界關等等....都和「勇者鬥惡龍IV」一樣。登場人物有主角和主角的父親，還有一個謎之少女。



解說 與勇者鬥惡龍IV同一個世界來進行!?

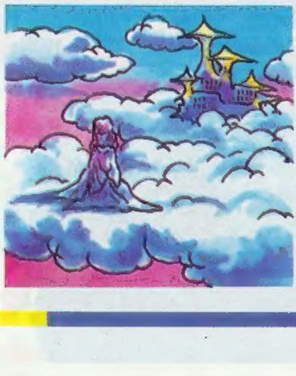
懷念的國家和城鎮，這一次也有登場！

勇者鬥惡龍II和III都是以洛特的傳說爲故事背景！但是勇者鬥惡龍IV就不是以洛特的傳說爲故事背景了！這一次的「勇者鬥惡龍V」就是IV的數百年後爲背景，這只是單純的推測！有「サントハイム」（商多海姆）、「エンドール」（炎特魯）等等令人懷念的世界！地名還是和「IV」一樣，而且在「V」也許曾經有過勇者們和魔族們的大決鬥！歷史上也許有發生過這件事情。玩「勇者鬥惡龍V」不一定需要「勇者鬥惡龍IV」的經驗。一聽到「天空の花嫁」（天空的新娘）就知道遊戲故事一定是和「天空的新娘」這個標題有關！故事共分爲5章這和「勇者鬥惡龍IV」一樣，而不一樣的地方是「勇者鬥惡龍V」故事非常長就像眞實故事一樣。主角是一個從小就跟著父親到處旅行的少年。主角他的父親好像有什麼事不想讓主角知道……還有一個少女會登場！

勇者鬥惡龍IV的地圖



要注意的一點



天空的新娘是誰呢？

首先要注意的就是「天空の花嫁」（天空的新娘）這個標題，也許這個標題就是遊戲的關鍵，而新娘是誰？有著各種的謎題，還有一個謎之少女。這個少女並不單純！她是勇者鬥惡龍IV裡面登場人物的子孫，她應該有著很多關鍵的謎題？她也許和「天空の花嫁」（天空的新娘）有什麼關係吧？……

數百年後會發生什麼事情？

在眞實的世界，只要過了幾百年後那變化，一定都會變化很大，但是在「勇者鬥惡龍V」裡面，世界並沒有很大的改變，但是會發生很多的事情，好像也有政變發生！好像因爲這個政變而使得主角從小就跟著父親到處旅行！並順便查明一些事情……



新娘的喜好

現在沒有任何關於謎之少女的情報。只知道她和主角一起旅行，還有她可能是某一件事情的關鍵人物。

關於登場人物的情報還沒有發表！但是，知道一件事，這一件事就是主角的父親一定因爲某種目的而環遊世界！而這個和謎之少女都要等著玩家去解開！有2張關於主角的青年期和少年期，當然！故事的開頭當然是以少年爲起頭接下來才會成長變成青年。幾乎每一個人都有不能說出的祕密。特別是主角的父親和謎的少女在遊剛開始玩時，就有很多可疑之處了！在遊戲中只要好好的打聽情報，即可以發現連市鎮那些人都好像有不可告人的祕密。……

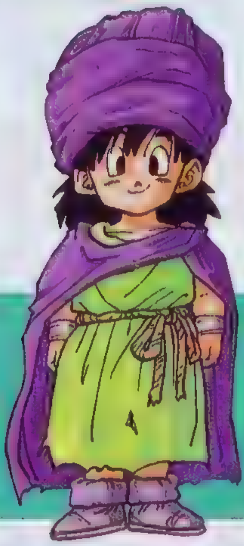


爲了某一個目的而環遊世界的國王

聽說他以前是統治某一國的國王。不知爲了什麼而帶著主角環遊世界，對他的過去特別有興趣？是個不簡單的人！

青年期

少年期





與父親環遊世界

少年期和青年期，有2張圖畫，用意是什麼呢？遊戲故事是從少年期開始！到青年期之前還有一個脚本？那這個怪物是？……

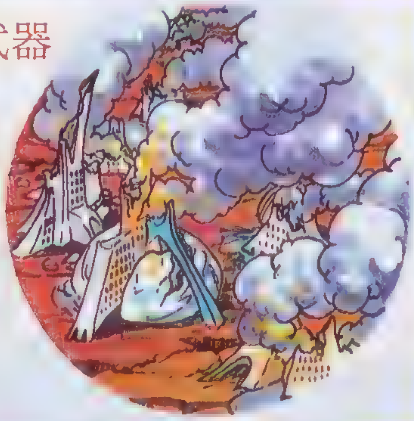
父親是治理哪一國呢?

聽說父親在以前好像是治理某一國家的國王。這一國當然有在「勇者鬥惡龍IV」登場！而且還常常聽到，如果有玩「勇者鬥惡龍IV」再玩「勇者鬥惡龍V」，那會覺得更好玩。



感覺很原始的服裝和武器

玩者一看到主角和謎之少女還有謎之父親他（她）們的服裝，看起來給一種「原始」的感想。「勇者鬥惡龍」對於流行一向很敏感。而最近流行復古！所以單純的把故事改了，因爲失去了文明！所以主角一行人不但穿著原始，而且還有拿原始的武器。總之就是很樸素！但是！這是假想的？……





快打旋風2 衝擊性的獨家報導

STREET FIGHTER II

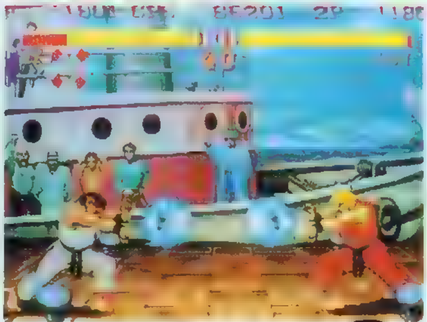
CAPCOM　發售日・價格未定　SFC

有三點是必須要徹底了解的！！

POINT 1 主角可以變更！！

也許，有一些人會聽到一些謠言說「快打旋風中要刪去好幾個角色」但是經過本社的調查之後，確定這並不是事實。八名主角仍然全部登場，預定再使用各式各樣的技巧，忠實地出現在各位面前。

附帶說明地，以下就介紹所要登場的八位主角。每一個都是非常厲害的格鬥家。



←隆和健必殺技的對打。畫面上的照片完全是電動玩具版。



↑為了使自己成為真正的格鬥家，而繼續修行流浪的日本人。他的必殺技有波動拳、龍捲旋風腿、昇龍拳。他是第一代中的主角。

↓為了要知道相撲的技巧及發揚光大，而到海外旅行的日本相撲手。他的必殺技有百裂張拳、超級鐵頭功。

→布蘭卡從小就在叢林裡長大的野生兒。他最厲害的攻擊技巧就是翻滾攻擊以及會全身放電的電擊攻擊。

→為了要替以前的隊友報仇而旅行的軍人。他的必殺技有衝擊波、神嵐風、以及倒掛金鉤。

POINT 2

操作的方法是如何呢？

如同我們所知道的，大型電動玩具有一個方向搖桿以及六個按鈕（有用拳猛擊、踢腿等各式各樣强、中、弱不同程度的三種類攻擊）來操作。而且，同樣的擊拳按鈕中，也有强、弱的分別，操作方法的靈巧度是支配整個遊戲成敗的重點。剩下的就看你的造化了。

在這裡的主要問題是針對於「SFC版的按鈕到底要怎麼來分配使用呢？」這一點上來說明。SFC的操縱器上有六個以上的按鈕。但是，因爲這種配置法和大型電動玩具的玩法不相同，所以它的分配方法格外顯得引人注目。在所聽到的消息來源中，與CAPCOM有關係的是在選擇模式中，玩者可自由的選擇自己喜歡的模式。



←分別使用搖桿以及六個按鈕，就可以操縱出各式各樣的技巧。在SFC版中會是怎樣呢？

也有謠傳說，將有專用的操縱器出現，但是，這些就像剛剛所說的謠言一樣，並不是確實的情報。

POINT 3

可以雙打嗎？

在「快打旋風II」中，至今仍然受到非常廣大電玩迷的歡迎。因爲，它具備了雙打的功能，非常具有挑戰性，所以說它會受歡迎並不是誇大其詞。當以電腦爲對打對象的時候，會有很多驚險攻、防的鏡頭出現，就連本社的同事也沉醉在它的魅力當中。



↑不只是可以和朋友進行雙打，而且也增加了和不認識的人對打的機會。

說到注目的SFC版時，「以現在的情況來說是很難說的」（前面所說的消息來源）其中所講到的實際情況。但是，「朝向我們所準備的方向來開發」並不是沒有這樣的期待。

本社的大膽假想 一語道破

SFC版會是這樣 !!

在雙打遊戲中大致上可明確無誤的進行。在以後我們的調查中，我們可以確認有關單位有這樣的發言「雙打遊戲是絕對可以進行的」。僅僅是這樣，我們就可以斷言「大型電動玩具其中的樂趣，是可以完完全全的移植過來」！最後一個提案是「A＝較弱的踢腿、B＝中度踢腿、A＋R或B＋R＝強度踢腿」合併使用這兩個按鈕的話，在操作方法上就非常的便利了。



←在第一代中也有出現的格鬥家。是隆的對手，兩人使用一樣的必殺技。

→爲了尋找行蹤不明的父親，而旅行世界的女性格鬥家。她最厲害的是旋轉飛鳥踢。

→蘇聯的桑吉夫，從小就學習摔角，再加上又精通美國職業摔角的大塊頭。他擁有金剛大旋風、凌風倒插的特殊技巧。

→爲了保護他幼小的孩子而戰的戰士。活用他最得意的瑜伽術而發明的瑜伽火球以及瑜伽火焰。



戰鬥原始人

DATA EAST 12月6日 ¥8500 SFC

原始時代喬及麥克的大暴動！！

這篇「喬與麥克」是以距今數億年前的原始時代爲背景。在遊戲中所出現的人物，蠻普通的，乍看之下裝束也很平凡，但是開始戰鬥後，便變成想像不到可笑的滑稽遊戲。尤其是描繪恐龍，其膚色給人很特別舒服的感覺。最令人難忘的是，不僅可一個人玩，也可玩兩種不同形式的二人遊戲。可同心協心也可互相干擾兩種玩法。

↓單人玩勇往直前也很好玩。

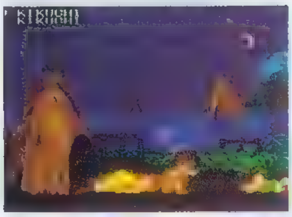




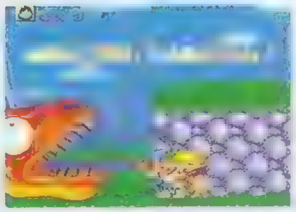
↑雙打時同心協心進行最好玩了，也有可能會互相妨礙。

拯救被其他種族捉走的少女

在某個夜晚，其他種族的村中的少女，突然被襲擊而被帶走。於是，爲了拯救她們，喬和麥克被推選出來，爲了救出她們而起程動身的兩人…。途中歷經滿佈敵族及恐龍的危險路程。



↑別種族被綁架的少女們。



↑救出少女後，心情會變得很好。

趣味不同的四種形式！！

在形式上有四種選擇，而跟玩法有關的3種，各有各種不同性質的樂趣。接著便一一說明各類形式。

■1P GAME

1人玩的形式。「接關」可以使用3次，要如何前進是最重要的。



→1人玩時最辛苦的就是山的地形了。

■2P GAME

兩個人玩的形式。「接關」兩人一起可共用3次。若沒有同心協力進行則會很辛苦的。不能中途才參加，如果有一方已經先死光了，可利用另一方的殘數而復活。

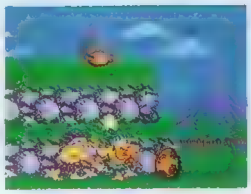


←基本上需一邊互相幫助，一邊前進。

■2P SUPER GAME

兩人玩的形式。有一個很大的不同點，就是同伴中有打擊制止的作用。打擊制止就是不將身體互相靠近，而互相攻擊同伴的玩法。

所以，可互相干擾對方來玩，相反地，也可以坐在對方頭上而同心協力前進的玩法也可以，哪一種較好玩就由遊戲者自己去體會了。



←可互打對手來遊戲。

■OPTION

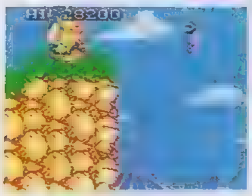
可變更各種設定的形式。設定3種階段的難易程度，立體聲系統！操作的設定3個種類。



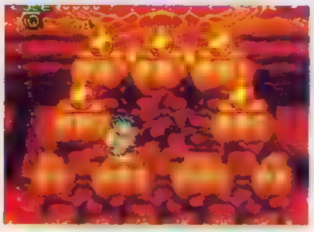
→可變更難易度，仍然是很好玩。

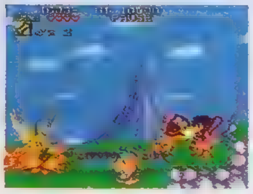
打擊是基本的單純系統！！

在遊戲進行中，基本上便是把出現的敵人打倒就可以了，是最簡單的，而在結構上是由主階段，隱藏式階段，及特別階段所構成的。主階段便如同名字一樣是遊戲的中心，可由主階段直接進入隱藏式的階段。而通過隱藏式階段後要取得骷髏柄的鑰匙，才能進入特別階段。各個階段都有密切的關係，這就是整個系統構成的特徵。但是，當然也有單獨以隱藏式階段為主階段的。常常會有要走卻又走不通的階段出現。



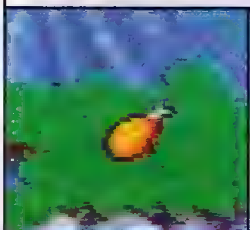
←能取得骷髏柄的鎖匙的話，就很幸運了

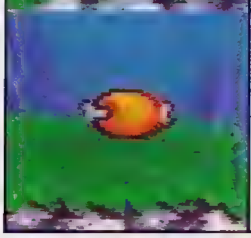

↑有很豐富好吃東西的特別階段。肉堆得像山一樣高。

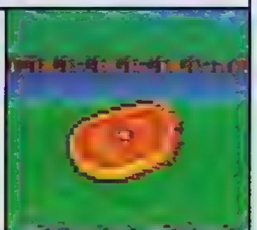

→橫的渦形管結構的基本的主階段。

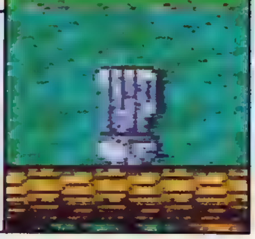
要復原的寶物全部有四種！！

回復道具是，恢復體力時要吃的肉及「1UP」兩種。肉有分大、中、小，依據大小程度，則恢復程度也不同。這些項目在打倒敵人伽儸時會出現，以及在特別階段中會出現。「1UP」出現時是非常幸運的。


←帶骨的肉，是3個項目之中回復程度最弱的

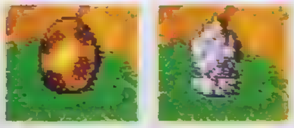

←這個樣子的肉，回復力稍強一點。


→最大塊的肉，可望回復大量的體力。


→可否得到用石頭做成的「1UP」呢？

攻擊項目，和回復項目同樣地藏在各階段中的蛋裡面。使用攻擊項目時，不需要特別的操作，通常攻擊時會自動地出擊。可同時擁有全部四項，用選擇按鈕來交換便可，非常方便。

打破蛋來取得攻擊武器！


↑打破蛋便可看到攻擊的武器。

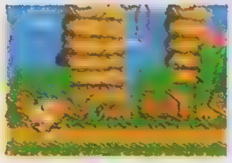
■ 骨頭

攻擊項目中，威力最弱的一種。一次可丟很多個，是它的優點。


→以拋物線狀飛出。

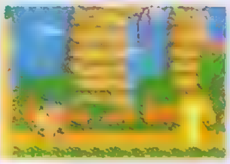
■ 飛鏢

投出後又會飛回手中，四個武器中射程最長。是最容易使用的武器了。


←因為飛行距離長，對於遠處的敵人最為有效

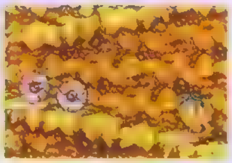
■ 火燄

以拋物線擲落地面而燃燒起來。威力是四項武器中最強的一種。


←威力是很大的但不能連射。

■ 錢

用石頭做成的錢，可沿著地面向前滾動。沒有坑洞的地面可發揮它的效力。

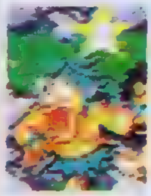

←有那樣的威力，但不可連射。

操作及根據圖解說明！

操作極力地單純化，不需特別的技術。考慮到即使動作不敏捷的人也能玩。雙打也一樣，為了豐富其內容，有怪獸的圖解。非常地個性化，而且受擊時的表情非常地有趣。下列公開其中的一部份。

↓在回轉中不會受到損害。




↑實在是好痛呀！

↓厚皮膚的恐龍疼痛會一樣嗎？

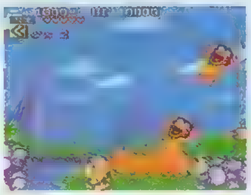



↑一掉到洞裡便上天國去了。

具有各式各樣地形的關卡！！

第一關　卡利卡利平原

背景是許多巨大山峰的卡利卡利平原，如同名字一樣，平坦的道路延續著，但是途中到處都是敵人所挖掘的陷阱，不得不小心。因爲是第一階段，所以沒有特別強大的敵人。這附近的頭頭兒，是叫做霸王龍的大型恐龍。霸王龍會突進且從口中吐出石頭來攻擊你。



→原始人敵人會一個接一個來攻擊你。



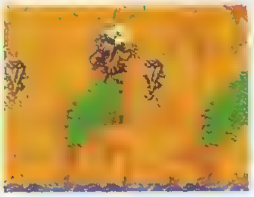
←不只有大型恐龍，也有小恐龍出現。



↑第一階段的霸王龍是二足步行的大型恐龍，要小心牠的突進

第二關　沙巴沙巴瀑布

進入凹凸不平的岩石區，便到了第二階段沙巴沙巴瀑布。有時，水中會有帶電的鯰魚，是個強敵。而這裡的頭目是會吃人的巨大植物。可以將武器吸進再吐出來。



←被帶電鯰魚碰到，就會變成黑色焦炭



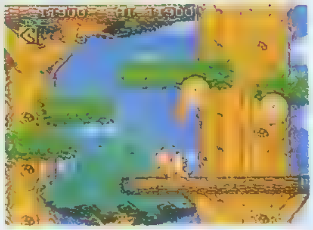
＞可坐在由地面往上噴的水上。



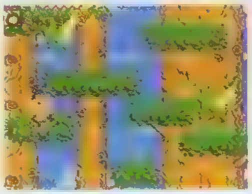
↑一遭擊中便會痛得張開嘴角，要注意它長長的鬚根。（藤蔓）

第三關　神　木

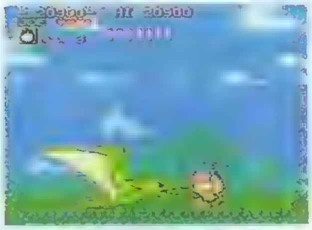
少數直形渦形管的階段。爬到大樹上，以頂端做爲目標。在途中有好幾個蜂巢，會有大量的蜂來襲。這些蜂雖小但速度很快，要閃躲很困難。要制止蜂的出現，只有先去攻擊蜂巢，在樹頂有大鳥獸阿爾法布特蘭在那裡，阿爾法布特蘭最厲害的就是猛烈快速地左右攻擊。



↑一不小心就會陷入蜂的包圍中，被叮到就不得了了。



←有些小怪物會在旁邊分配性及緩慢地移動。



↑阿爾法布特蘭的移動非常快速，要交換跳躍才能閃躲。

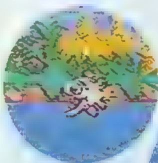
第四關　滾　滾　川

在滾滾川上要搭乘圓木前進。在川中有凶暴的食人魚群出沒。集體向你攻擊，因爲不知道會在哪裡出現，隨隨便便地亂擲武器是好辦法嗎？此地頭目奧爾卡撒烏爾斯和食人魚習性類似，而和其他頭目不同的是群體出現。或群結隊像海豚似地邊跳躍邊衝出來。可怕的長像，有時會從身旁突然跑出來。

↓在下方的平台，會有敵人出現，一定要千萬小心。



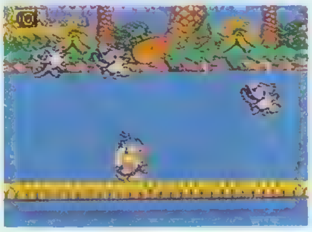
↓好像原始時代一樣，也有坐著木車突擊的敵人





↑有大型上下顎，成群結隊地飛躍而過。

↓要確實地打倒它，必需要攻擊它。使它受創傷。

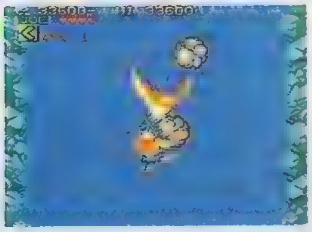




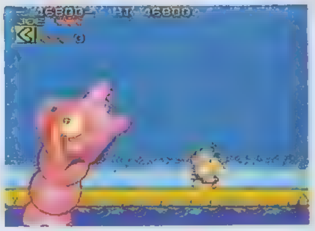
↑乍看之下，像是海豚一樣，但卻有像恐龍一樣銳利的牙齒。

第五關　不歸瀑布

好不容易才能到達此階段的頭目所在，被認爲是最長的一關。强制性的直式渦形管中，以布特拉諾東所掌握著的瀑布潭爲目標。敵人尙未出現時，岩石會從上面一直往下掉，好不容易到了瀑布潭，頭目超級拉撒烏爾斯便出現了。口中會吐出魚，是個强敵。



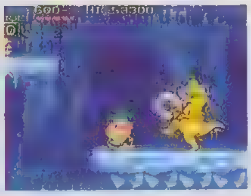
↑從上面岩石會一直往下掉，難道沒有安全的位置嗎？



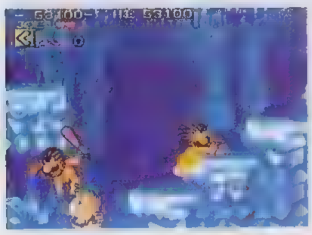
↑先看清楚超級拉斯烏爾斯的動作，會比較容易得勝喔！

第六關　冷冰冰洞窟

第6階段的冷冰冰洞窟，是位於返回的途中，位在地下的洞窟整個都冰凍著，而且到處都很容易滑倒。到處都是冰柱狀的刺及陷阱。第6關開始便愈來愈難了。此關頭目美加東曼摩斯與之前的頭目比起來，不僅打擊力更强且邊投投岩石，邊用大型的身體去突擊，具有各式各樣的攻擊手段。



→在洞穴附近出現的敵人，若不注意就危險了。



↑附近有一面已冰凍起來，料想不到地會遭敵人的攻擊哦！



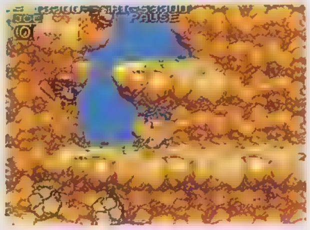
←要穿越這中間，可是超難度哦！



↑不小心闖入而攻擊，會受到嚴厲的攻擊。

第七關　落　石　山

急斜面持續的階段。單單只是爬斜坡一樣的感覺，但爬到山頂之間，岩石開始滾來，而原始敵人也一直滾來，是很可怕的階段。頭目是大鳥獸亞米茄布特蘭。帶領著其他同伴的討厭的頭目。



↑要先發制人才能獲勝！！

第八關　憤怒的山谷

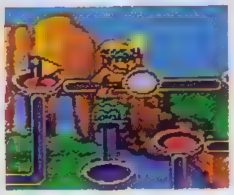


↑在第八關中，敵人的攻擊是非常猛烈的。

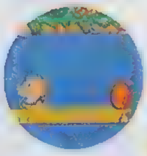
憤怒的山谷是以噴火的火山爲背景。因爲憤怒的火山附近皆是火山，所以地殼十分不穩定。地殼活動上下移動的場合很多，一步走錯。就會死掉，而這附近的頭目布拉德撒烏斯是集以前頭目之大成，要打倒牠非常困難。

紅色的蛋是進入特別關卡！

一進入主階段後，偶爾會有紅色的蛋掉下來。將此蛋打破後，布特拉諾東，出現後便帶你去隱藏式階段。而隱藏式階段中有通往特別階段的不可缺的鑰匙，一定要得到手，便進入特別階段。



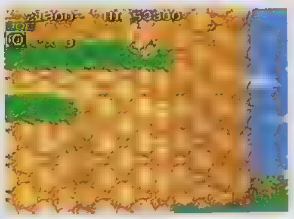
→一得到鑰匙便可前進到特別階段。



↑一發現紅色的蛋就將它打破。

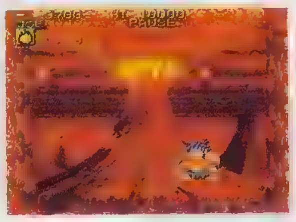


↓布特拉諾東會帶領你去…



↑在隱藏式階段中，一定要拿到骷髏柄的鑰匙。

↓在特別階段中，肉會從天而降，是非常有利的一個階段。





高橋名人大冒險島

HUDSON 92年 1月 11日 ￥8500 SFC

俏皮而又有趣的動作！？

任天堂創立以來最受歡迎的是衆所皆知的「高橋名人」○HUDSON軟體公司所發行的需迅速移動手指的 shootion game（射擊遊戲），成爲風靡一時的遊戲所有任天堂迷的英雄○這個遊戲的主角便是”高橋名人”○

遊戲的基礎是機械式的操控，也就是我們所熟知的「神奇男孩」系列○以RPG動作來變化，但高橋名人較粗壯，是屬於純粹的動作遊戲，希望大家能像在玩瑪琍兄弟一樣地努力○

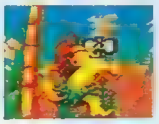
他就是高橋名人



↑在美國也有高橋名人○

斧頭和飛鏢是名人的武器！！

高橋名人的武器是「斧頭」及「飛鏢」○斧頭以拋物線向前飛出，而飛鏢則直直地飛出後，又會再飛回手邊○每種都可3連射（很可惜不是16）威力很強，而飛鏢可上下左右分開投，可使用一些技巧○威力最强時會變成連岩石都能擊壞的火球○若乘坐拿手的滑板時，則可加速前進○



↑斧頭以力取勝○



↑飛鏢○



↑最強會變成火球



↑以滑板跟進○

對決！瑪利歐VS高橋名人





●特徵

高橋名人及瑪琍歐的知名度都很高○但「名人」較老，所以是瑪琍歐占優勢○





●武器

瑪琍歐是有用踩的及火球，而名人則是固定使用斧頭爲主○遊戲一變瑪琍也跟著變，而名人則根性不變，武器也一樣，是名人較占優勢○







●歷史

瑪琍歐離開遊戲而被用在業務上，最早大約在10年前而名人是在任天堂創立後才出現的，所以是瑪琍歐較早○但是仔細想想，在這個世上，高橋名人接受生命更早於瑪利歐，所以是名人占優勢○







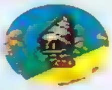
水果及敵人等等的規則十分簡單

遊戲的規則非常簡單○畫面上端有一個生命表（時間過去後，非敵人以外的東西會一直減少），爲了不讓它歸零，在途中一邊取用水果一邊向目標前進○若與敵人接觸而掉入無底深淵的話，就沒救了○這是遊戲的基本動作，非常簡單○

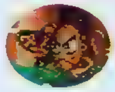
但是要打敗各個階段的強敵，要先研讀敵人的攻擊策略，不採取戰略性的舉動是無法打倒敵人的○這裡動作的精神也蠻逗趣的○







↑總覺得畫面中的敵人到處都是○







↑動作並不是那樣地複雜○



↑爲了延續生命，要不停地吃水果，實在有點擔心高橋名人的肚子○

明快的動作‧名人要加油哦！

1－1關　晴朗的南海

在「大冒險島」中並沒有像瑪琍歐那樣複雜的裝置。在地形中，名人一味地打倒敵人而前進，更進而求生存，是以名人所住的南海樂園爲背景。天氣很好，暖洋洋的，在這個階段中，連個陷阱也沒有，一下子就可過關，對初學者來說是很容易的。



←簡單的背景，但卻很漂亮。

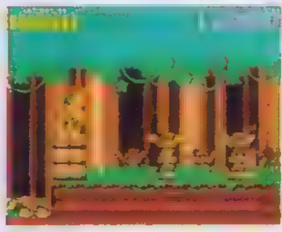


←天空中有敵人過來。



1－2關　茂密的森林

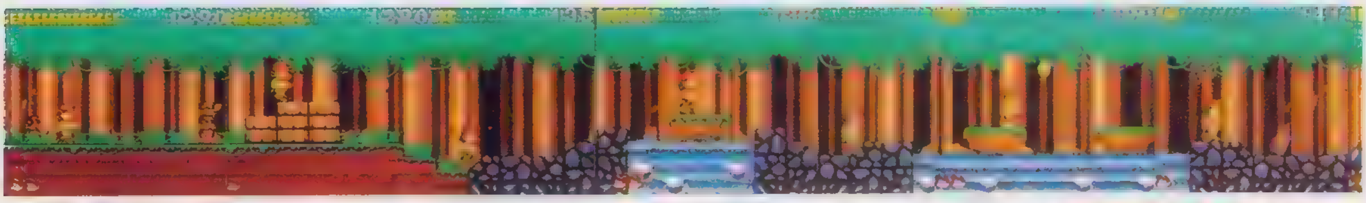
1－2是熱帶雨林，來到此地便愈來愈奇怪了。途中有河川，左右移動的地殼，以及有大跳躍的動作，但這仍適合初學者來玩。會有敵人向你擲長槍，完全有熱帶叢林的感覺。



←有星星記號的特別地區。



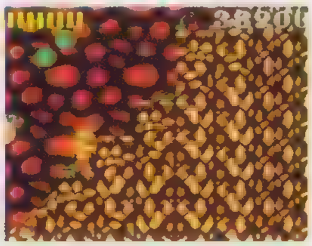
←不會使你掉下去的水果。



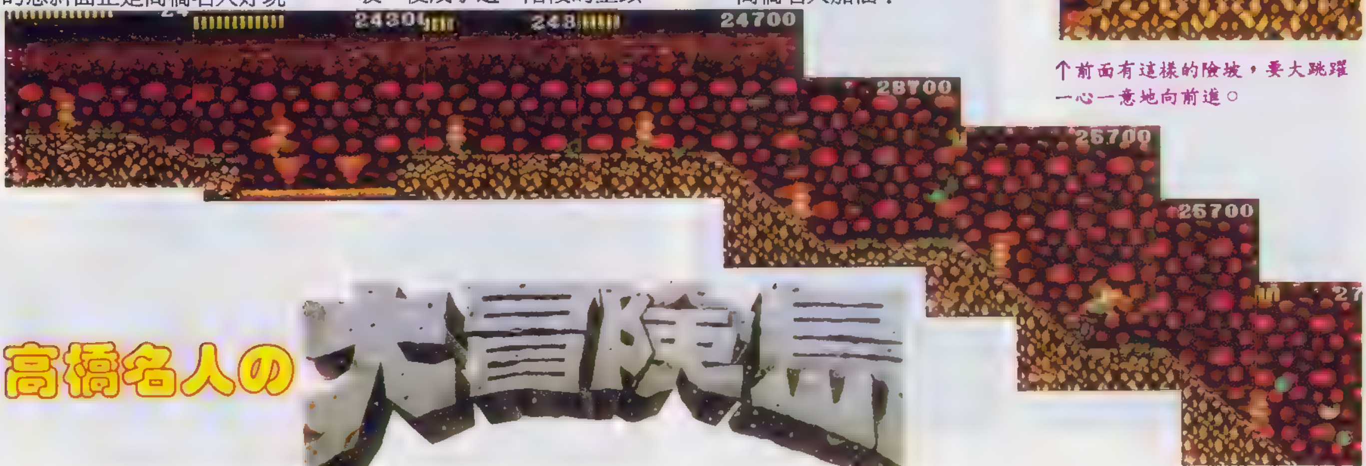
1－3關　溶岩的洞窟

這是可發揮本領的1－3。漸漸進入地下的洞窟，的確是個很陡的急斜面，連續的急斜面正是高橋名人好玩的地方。過了這個45度的急斜面後，便到了幾近直角的陡坡了。僅僅這一小段爬坡，便成了這一階段的重頭戲了。

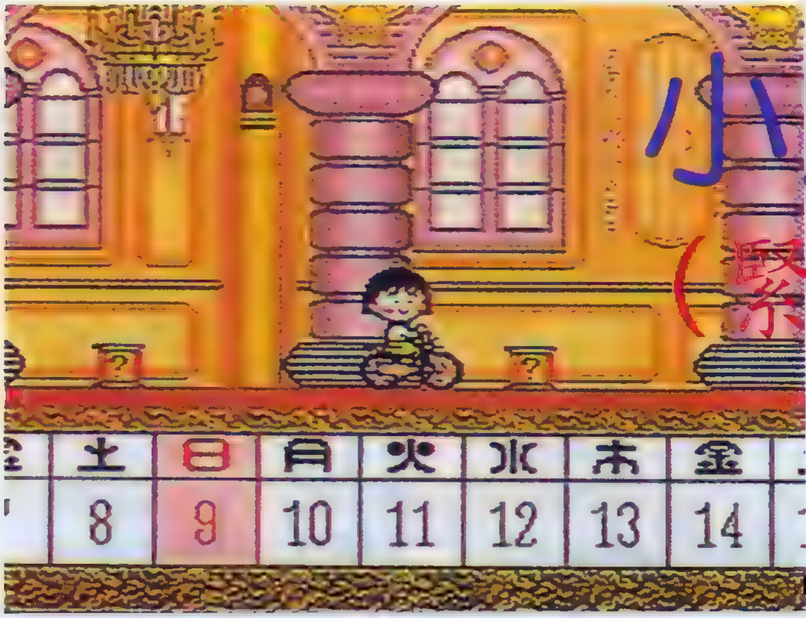
前面的階段是海邊，廢礦等爲背景來變化。最後爲了打倒魔頭所使用的魔法，必需使用古代祐三氏的BGM，高橋名人加油！



↑前面有這樣的險坡，要大跳躍一心一意地向前進。



高橋名人の大冒険島



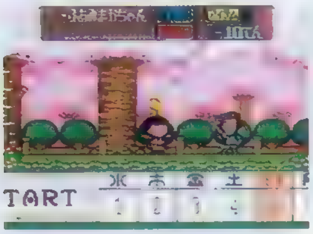
小丸子日記

（緊湊的365日）

EPIC 12月13日預定發售 ￥8800 SFC

充滿季節感的輕鬆遊戲

參加者會變成各式各樣的小圓圓，誰最早到達目標，就可以得分，這就是「小丸子日記」。主角是小圓圓，以及小玉、小花及丸尾等熟悉的角色都會出現。而且背景會四季應時地改變。



↑小圓圓依著日期來前進。



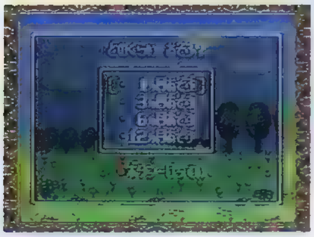
↑一邊得分一邊前進。

各式各樣的設定後在開始

遊戲開始前要先有各式各樣的設定才能開始。首先人數最多可設定４人。再決定各式各樣的操作是以遊戲者或以電腦來控制遊戲的時間可設定為一個月、三個月、六個月或十二個月。從你喜歡的時間開始吧！



↑可付上各式各樣的名字。



↑可以讓四個人一起玩。

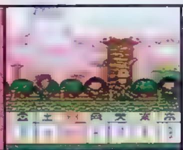


↑從裡面可選出要玩的期間。

每個月的背景都不同

小圓圓所進行的日曆有十二個月，每個月的遊戲背景都充滿了季節感，不只可以依月單獨進行，而且也有控洞遊戲的月份。

4月



以櫻花盛開的高地為背景的是張普通的圖案。

5月



以兒童樂園為背景，陂道很多的圖案。

6月



以八仙花寺為背景，有挖洞的遊戲。

7月



以港都為背景，沒什麼變化的圖案。

8月



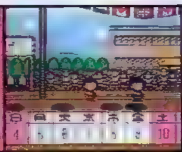
以奇怪的宮殿為背景，會進入裡面的世界。

9月



以小圓圓的鎮上為背景，老爺爺也出現了。

10月



以運動會為背景，有挖洞的遊戲。

11月



以秋天的山為背景，沒什麼特別變化的圖案。

12月



以聖誕夜為背景，沒有變化的圖案。

1月



以冬天的山為背景，沒什麼特別變化的圖案。

2月



以冬天的山為背景，陂道很多的圖案。

3月



以學校為背景，也可進到裡面去。

看看小丸子所過的這一年

以轉輪盤來進行

在這個遊戲中，以轉輪盤所出現的數字來決定小圓圓的行進動作。轉輪盤時會出現１～６的數字，依照此數字小圓圓前進到日曆上該走的位置。小圓圓的命運完全掌握在輪盤上。



↑這些畫的下面隱藏著一些數字。



↑遊戲的進行完全依照輪盤的順序。

依照事件及動作來玩遊戲

在此遊戲中，小圓圓是依照輪盤的數字來前進，但是所走到的日期中已設定好各式各樣的事件了，可決定是得分或是扣分。跟很分沒什麼關係的就是有的日子小圓圓會跌倒或是必須用跑的。事件的內容每天都不一樣，但其中也有定期性的事件。例如，每月５日和１５日時會到某一種助器，每月１０日有考試提示，每月２０日是購物日，每月３０日有廟會。

更進一步來說，也有依照日期進行活動的，也有停留在某一天來進行遊戲的。例如，每月３０日的廟會躲貓貓，４月２６日的春季捉青蛙比賽，５月８日的生日禮物降落遊戲，５月１３日的太郎及三行目等等。這些事件或遊戲可一邊得分一邊前進。



↑每天都會有事件。



↑這些日子裡會得到某種助器。



↑依據事件可加分或扣分。



↑也有有遊戲活動的日子。

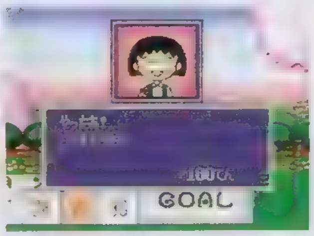
助器的種類及功能

小圓圓除了依照日期進行之外，另外幫助她的叫做助器。助器會在某一天落下來。使用時可選擇命令項目，從一覽表中選用。助器如下共有１０種。

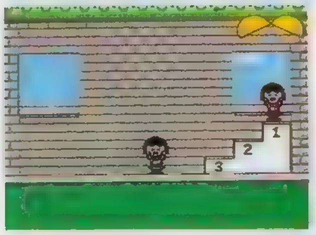
助器	功能
超能力的原素	可以使輪盤轉慢一點。
護身符	分數是負的時候，使用可使之變爲正的。
釘鞋	普通無法走的陂道，可以走得像平地一樣。
課外習題	爲了使之結束，不得不休息一次。
牛奶糖	輪盤所顯示的數字，可加２步前進。
補充體力的飲料	清掉一個可休息一次。
巧克力	輪盤所顯示的數字，可加３步前進。
彩卷	在開獎的日子持有彩券的話，就可以中獎。
脆餅	輪盤所顯示的數字，可乘以２前進。
空間飲料	可以在裡面的世界來來去去。

時間終了時,遊戲終告結束

在遊戲開始時所選擇玩的期間一結束，遊戲也終結了。遊戲的勝負以最後最分的多少來決定哪一位勝利。即使每個月的得分點很多負的，但只要最後一個月到達終點時，超過對手就可以了。４個人玩時競爭一定非常激烈，到底誰會是最後的勝利者呢？



↑一個人到達終點時就結束了。



↑得分的多少決定遊戲者的勝負。

小丸子日記

緊湊的365日



北極鼠

SUN電子　12月18日發售　¥8500

請參見新形謎樣的遊戲！

要好好地操縱「北極鼠」

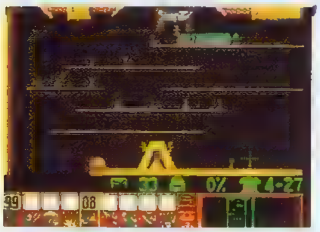
「流行」、「流暢」、「靈活」等等，超級任天堂漸漸地被國外軟體移植過去，許多讀者都已體驗外國軟體的獨特性了，而這套軟體便承襲了這獨特性的路線。

遊戲完全像謎一樣，但構想十分有趣。遊戲者的目的是，給予小小北極鼠指示，而引導使其安全到達出口。當然了，應付障礙物並不是以普通的手段就可以對付的。

遊戲是所謂分層過關的形式

遊戲採取一層面一層面條理分明過關的進行方式，每一層面都設定好限制的時間以及引導北極鼠到出口所配合的條件。

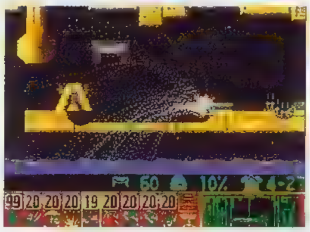
因此，可一隻一隻給與命令，以下有8個種類的說明。而且可調整北極鼠出場的間隔，而且若要投降時有準備全員自爆的命令，可運用這些前進。



↑各項命令，是以畫面下的框框的形狀來表示。



↑從入口到出口，利用命令來誘導北極鼠們。



↑全員自爆的情形，投降時所使用的，遊戲者也會陶醉在畫面的美感之中。

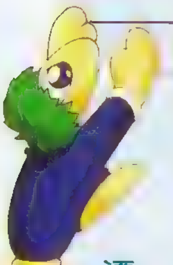


→各關的形狀各式各樣。命令的次數也有限制。

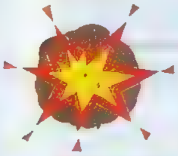


←要引導規定數目以上的北極鼠到出口。

給予北極鼠的8種命令



爬　山
攀登障礙物時的命令。



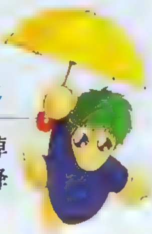
爆　炸
自爆。用爆風將附近的地形破壞。



建　築
製造斜上方階梯的命令。



礦　工
朝斜下方挖掘的命令。



漂　浮
由高處往下掉時，可使用降落傘。



阻　擋
自己變成障礙而不讓敵人走過去。



橫　鑽
橫向挖洞。



下　鑽
向正下方挖洞。

嶄新的意念，測試我們的「思考力」

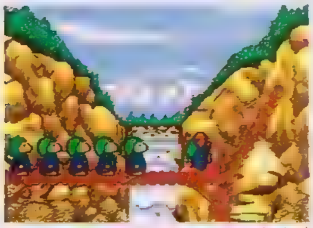
各個階段如下圖所示皆是橫長形的，表示畫面本身便是長條形的。各個關卡中，「北極鼠」出入口的位置以及障礙的種類有各式各樣，構圖全然不同。

而雙打中，也有對戰的形式，用「對戰」這個名稱的確蠻適合的，和單打不同，更充滿了趣味性。

獨特的關卡陸續地登場

被設定在各關卡的障礙物中，有擋住「北極鼠」前方的壁及柱，掉下去就會死亡的穴或池，以及一靠近就會被拖下去的井還有會把你壓碎的機器等等數都數不清。有時即使是看起來很單純的地形，如同圖片上看到的一樣，也是有許多許多的特殊地方。

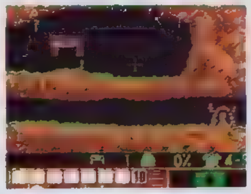
不懂的地方可按暫停，就可慢慢地看，可以好好地利用。



↑附帶說明，在超級任天堂中本來一開始就有示範說明。



↑在每一關卡中，都設定四段的難易度。



↓過關時會有口令表示。

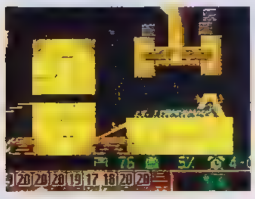




總之命令的活用是勝負的關鍵

「北極鼠」除了自爆以外，從某一個高處往下掉，掉落到洞穴或池子，被障礙物壓死，被火燒烤等等都會死亡。如果遊戲者什麼命令都不下的話，

「北極鼠」們在沒有障礙物的情況下會迅速前進，但若有障礙物出現就得非常小心了。想要立刻進行這個遊戲，便要會利用各種命令來躲避「危險」，引導「北極鼠」們到達出口。因此，有時犧牲一些北極鼠也是必要的。



←又挖洞又做階梯的，為的就是要到達出口。



↑中央的障礙物，只能向著箭頭方向挖掘。



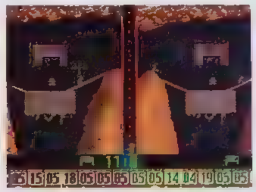
↑要過關有好幾種方法。

Lemmings

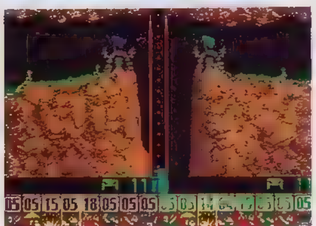
雙打就是「北極鼠」爭奪交戰！

雙打和單打一樣是同一個遊戲系統，但卻有不同的遊戲性質，且更加有趣。

畫面分成左右兩邊，有各式各樣渦形狀的畫面，遊戲則以同一階段開始進行。唯一不同的是，單打和雙打有青色和綠色的分別，由同一個入口中，把穿著青、綠、青、綠…交互不同服裝的「北極鼠」們，分別導入自己所屬顏色（青或綠）的出口。因此，把愈多北極鼠導入自己的出口便愈贏。但是，雙方都把屬於自己顏色的「北極鼠」引導至出口外，把對方的北極鼠也導入自己的出口也可以得分。這個對戰稍微有點「捕捉」的味道，如果有機會，嘗試一下又何妨？

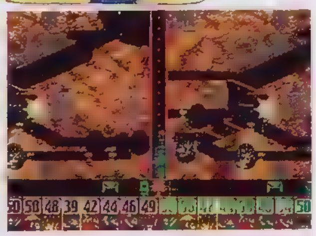


←同一關會有兩個畫面。



↑儘量把屬性自己顏色的導至出口。





↑混戰的時候，也有這種糊糊糊的泥巴戰。



Sa.Ga 傳說

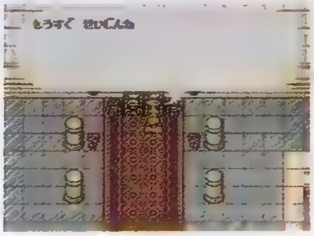
RPG

預定１２月發售
ＳＱＵＡＲＥ
價格未定

ＳＱＵＡＲＥ在超級任天堂『Ｓａ•Ｇａ』

新型的ＲＰＧ

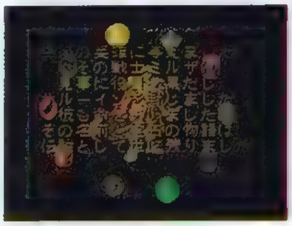
ＳＱＵＡＲＥ 繼「太空戰士４」在超級任天堂的第三彈，在ＧＡＭＥ ＢＯＹ有名的『Ｓａ•Ｇａ』。但是不只是和ＧＡＭＥ ＢＯＹ版共通的標題之外，內容也完全是新的ＲＰＧ。況且隨時都有新的遊戲系統出現，和以前的ＲＰＧ完全不一樣，例如導入フリーシナリオ系統，即使重玩好幾次都覺得很有趣。有人說「最近的ＲＰＧ非常的受歡迎！」可見是一種非常進步的軟體。希望玩者們能進入「Ｓａ•Ｇａ傳說」的世界，並且享受它帶給你的樂趣！


↑它的會話內容跟ＧＡＭＥ ＢＯＹ的故事系統不一樣，又變得更好了。


↑它的地圖的背景跟它的建築裝潢都承襲了ＳＱＵＡＲＥ的系統

廣大的故事內容

在很久以前，有三位邪惡的神。它們的名字分別是撒爾因、謝拉哈、死亡，它們與善良的神們作戰，它們跟善神作戰時，善神聯合人們將它們打敗，把它們封入地獄裡面。謝拉哈這個惡神，它被封入地獄的時候，記憶喪失了，在世界的某一處徘徊；而抵擋善神的兩位惡神撒爾因、死亡，經過了長久的歲月，有人預言，撒爾因會復活。但是是眞是假沒有人知道。


↑周圍有寶石圍住一顆神聖的石頭



↓跟神作戰的時候，記憶喪失的那位邪神謝拉哈，它不知道在世界的某一處徘徊。

↑這傢伙就是人家預言會復活的那位邪神

↑它現在在地獄了

新魔界塔士的故事內容非常廣大

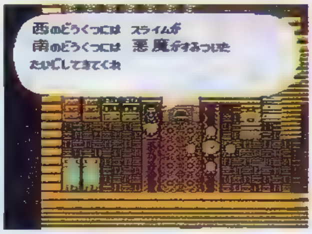
首先這個遊戲的目的，就是要尋找聖石「碟斯提尼依斯頓」，而尋找到聖石後需要阻止邪神復活，因為這個目的，而出現了很多有志之士尋找聖石。因為這件事而分成很多章故事情節，每一章的目的都不一樣，但是最終目的就是要尋找聖石。

可以選擇各種人物

在玩遊戲之前，請好好看說明書，而玩遊戲的時候，就知道怎樣決定角色的屬性值。例如有三位主角在遊戲一開始的時候，你可以參考他們的屬性值。

故事隨著角色而變化

主角共有八位，各主角所在的地方，它們的遭遇都不一樣。遊戲剛開始的時候，可以任選一位角色。例如某一位角色，遊戲剛開始的時候，他所居住的城堡，被魔物襲擊，而使他踏上旅程。每位角色最終的目的，就是要阻止邪神復活。在每位角色他一開始的目的都是不一樣的，但是在旅途他們會了解邪神。



↑每位角色在遊戲剛開始的時候，遭遇都不一樣。



↑遊戲剛展開的時候，每位角色都不一樣，目的當然也就不一樣了！

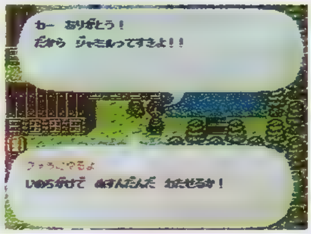
Romancing SaGa
ロマンシング サ・ガ

謝米爾出現時

在賈米爾的那一章，遊戲剛開始時，他會偷有一位叫法拉的人的手鐲。後來人家發現手鐲被偷的時候，依賈米爾要不要還手鐲而以後故事會有所變化。



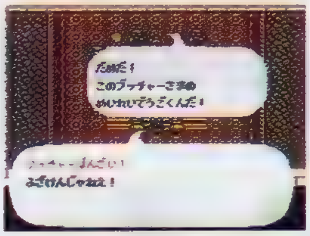
↑要給銀的手鐲嗎？還是不給呢？



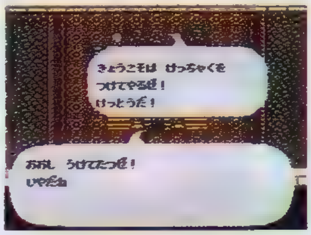
↑接下來故事會有所變化

霍克的那一章

遊戲剛開始的豪克的那一章，他一剛開始，海賊同伴名叫布查的人，依贊成他的意見或不贊成他的意見，以後故事會有所變化。但是，如果不贊成的話，就要與布查決鬥。



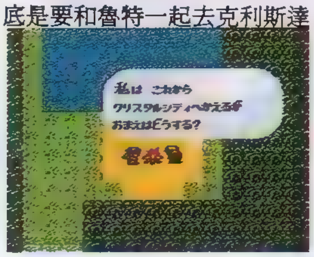
↑這種提案還是贊成好了！



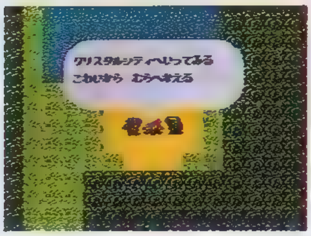
↑結果還是與布查決鬥了。

安恰的那一章

安恰的情況中與配角奈特哈魯將有很大的關係。在此，到底是要和魯特一起去克利斯達爾西地還是不去呢，故事慢慢有了變化。



↑結果帶奈特哈爾特去水晶城市



↑接下來故事內容會不一樣

八位主角們

一開始就說過了，這個遊戲有八位主角，可以從八位主角中選一位進行遊戲，各角色的屬性值在剛開始可以設定，各角色的屬性值的設定非常得詳細，在雜誌以後會詳細介紹。



↑在8位主角當中，你可以任選一個你喜歡的角色。到底是誰呢

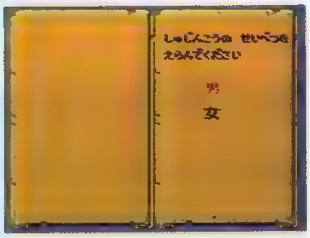
Romancing SaGa
ロマンシング サ・ガ

主角以外的遊戲人物

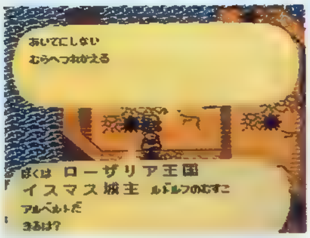
與八位主角們一起參加戰鬥的遊戲人物們介紹，他們的名字分別是傑拉哈、蜜莉安、卡拉哈特等等，這三位是從遊戲一開始，主角的同伴。除了這三位以外，好像還會有其他人物預定會登場。玩者選擇的主角們以外，還有其他角色。這些角色們是從遊戲一開始就設定爲以後會協助主角們冒險，等到他們達成某一個目的之後，就會離開。他們與主角們同樣都會成長，所以遊戲一開始最好先找到他們，以利遊戲的進行。

主角的屬性值

在遊戲一開始，要選擇角色的屬性值。首先要選擇角色的性別，八人的主角是以男性和女性分開，從男性或女性中選擇一位主角，主角的年齡對遊戲的HP值有很大的影響，在這邊要慎重考慮後，再做選擇。再來是決定主角的主角，不能不給主角取名字。接下來是雙親的職業，從八種職業內各選擇一種職業，雙親的職業對主角有很大的影響。最後是決定主角的腕力，這腕力對能使用什麼武器有很大的影響，請好好考慮好後再設定，這些條件就完全一位主角。創造一個角色，完全依玩者喜好。



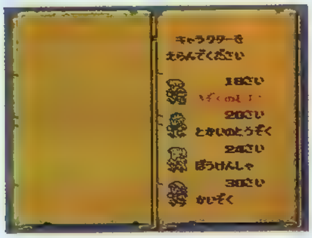
↑首先是決定主角的性別，要選擇男性還是女性呢？



↑主角以外的角色們也有他們旅行的目的



↑遊戲一剛開始找到同伴的主角



↑決定性別後，再來就是決定主角的年齡



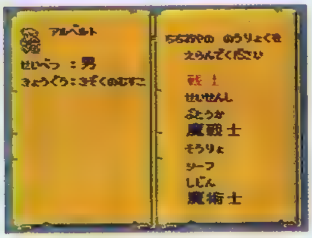
↑再來是決定主角的名字，完全依玩者喜好來設定



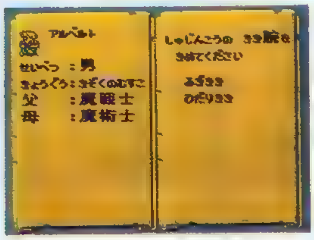
↑霍克船長的同伴。是被稱爲各庫族蜥蜴人的一族。



↑是古雷的同伴。是戰士與魔術師所組成完美的一對



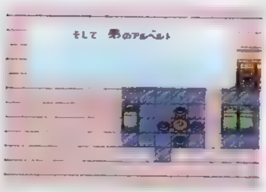
↑幫主角的父母決定他（她）們的職業，對主角有很大的影響。



↑最後是決定主角的腕力，這腕力對能使用什麼武器有很大的影響。

阿爾貝魯多　貴族戰士





←這就是阿爾貝魯多

在羅撒利亞王國與巴法爾帝國的國境，有一個依斯麥斯城。那個城的城主名字叫魯德爾夫，他與妻子瑪利亞，生了一個兒子，名叫阿爾貝魯多。他有一位姐姐名叫帝雅娜，非常的男性化。剛開始玩ＲＰＧ遊戲的人，最適合選擇阿爾貝魯多。



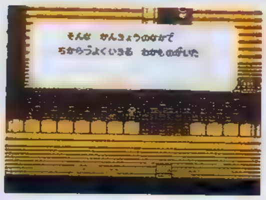
←阿爾貝魯多看起來是一位非常氣派的貴族戰士，他又是一位公子哥兒。

謝米爾



盜賊　在北巴發爾大陸與由燕大陸的交叉點，有一個很繁榮的大都市—愛斯塔米爾。在這一天謝米爾聽說愛斯塔米爾的下水道好像有怪物棲息，所以他就去那裡探險。

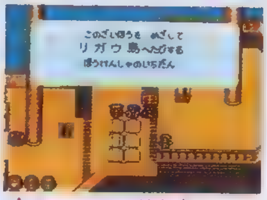
↓偷癮非常大的謝米爾



↑謝米爾他戴著一頂帽子，在盜賊中，算是非常好看的。

克雷　冒險家

全世界有一個埋藏很多財寶的地方，不為人所知，而克雷就是為了尋找這個地方而旅行。克雷的同伴有卡拉哈特與蜜莉安，他們現在正準備去利卡島（リガウ島）。克雷在一剛開始就有兩個同伴陪他冒險。



↑到達目的的利卡島。

↓克雷有一頭灰色的頭髮，這種顏色的頭髮是罕見的，佩在克雷的頭上，非常得帥。





←今天的成果是什麼？

在霍克那一章，他是在珊瑚海域活躍的海賊。他與同伴名叫傑拉哈（ゲラ＝ハ），一起在珊瑚海裡面，尋找寶物。在尋找寶物的時候，被海賊同伴布查叫出來。霍克從遊戲剛開始就非常強，他一剛開始雖然非常老，但在遊戲中年齡並不影響霍克的實力

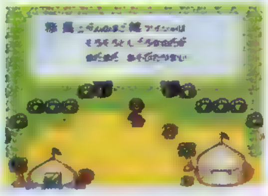
在卡雷撒斯鐵布那裡有一個廣大的乾燥地帶，那裡住著一群游牧民族，名叫塔拉爾。安恰就是塔拉爾族長依撒姆的孫女兒。安恰是八位主角中，最年輕的人。





↑霍克雖然年齡大，可是寶刀未老。

安恰　游牧民族



←騎著馬到處去玩耍。

住在被稱做卡雷撒斯鐵布廣大的乾燥地帶的遊牧民族達拉爾族。這個達拉爾族族長伊撒姆的孫女便是安恰。她日漸長大，但仍然是個很愛玩的女孩子。

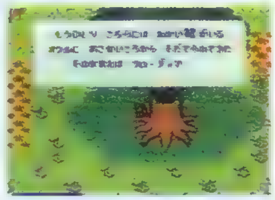
安恰是故事一展開就出現的主角。





↑在所有角色中最年輕的安恰

克洛蒂亞　森林的守護者



↑克洛蒂亞的秘密是？....

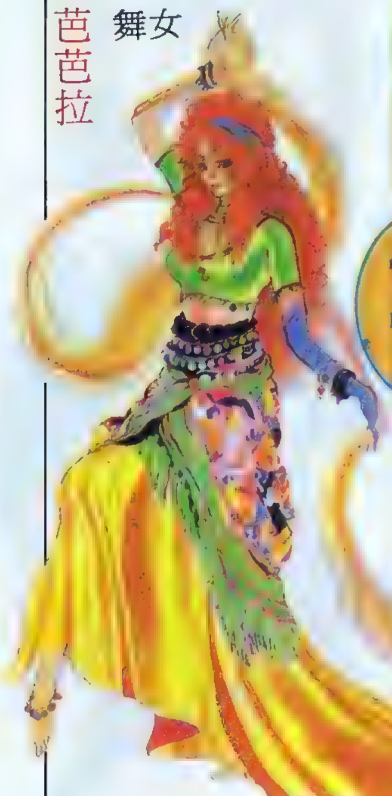
在巴法爾帝首都的南方，有個森林名叫迷路森林。在這個森林住著一位名叫克洛蒂亞的女孩子。某一天在森林的入口，克洛蒂亞被魔物襲擊，在危急中被一名男子所救，精采的故事就這樣展開了！....

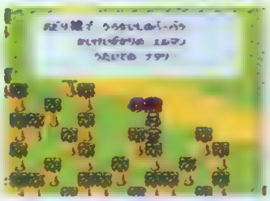




↑森林的守護者克洛蒂亞，她的出生是一個謎。

芭芭拉　舞女





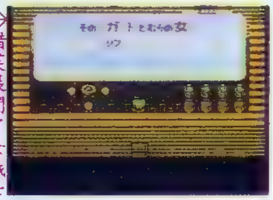
↑她在遊戲中是以馬車爲交通工具



←就像是一個舞者一樣，頭髮、衣服等都相當的華麗。

在由燕大陸的西方，有一個名叫威斯多燕特的地方。芭芭拉一行人一開始以那裡爲目的，遊戲一開始芭芭拉一行人聽說威斯多燕特有奇特的寶石。那個寶石到底有什麼奇妙的力量呢？....

惜芙　女戰士



→惜芙展開了女戰士的旅程。



在某一個極寒地區，有一個叫巴爾巴哈藍多的地方，在這裡有一個村莊，惜芙就是在這裡出生的。在某一天，長者命令惜芙把住在洞裡的怪物們趕走。惜芙在趕走怪物的時候，發現了一艘遇難的船。惜芙是女性角色中，唯一的戰士。



↑想要看惜芙生氣的樣子

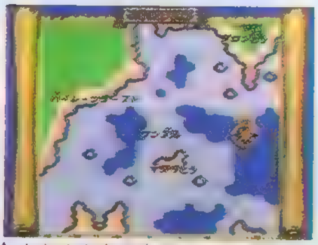
跟移動有關係的地圖

可以在地圖上確認自己的所在地

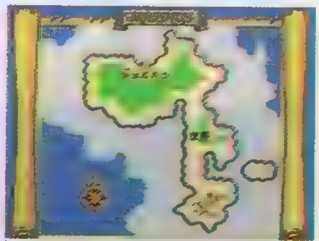
一開始角色都在遊戲所設定的地圖上某一個地方，在那個地方都有寶物要主角去尋找各角色在一剛所待的地方，是下面的地圖上某一個地方。遊戲一剛開始，角色所能移動到的地方有限，但是隨著遊戲進行到後面，到遊戲後面可以移動到世界的任何一個地方。

移動非常輕鬆

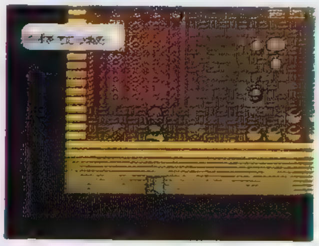
在『Ｓａ•Ｇａ傳說』向目的移動，是不需要腳來走動的（但是，如果目的的周圍是迷宮等等，就要用腳來走路了）。在地圖上選擇目的地以後，馬上就可以到那個地方了。如果想要去更多地方的話，就要拿寶物。



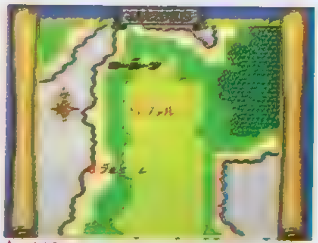
↑連海的名字都有表示出來



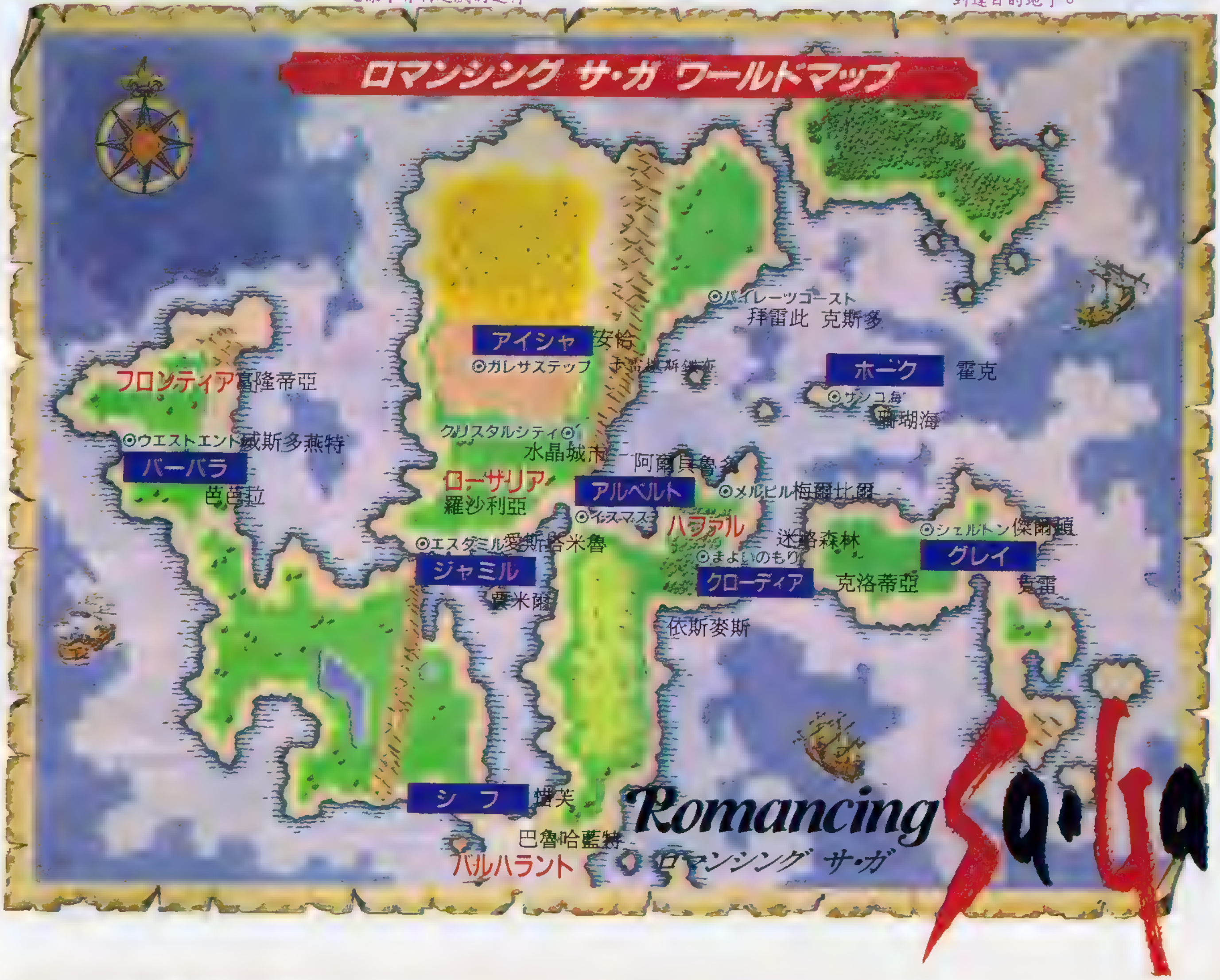
↑一定要知道自己在什麼地方，這樣才有利遊戲的進行。



↑拿到地圖了！

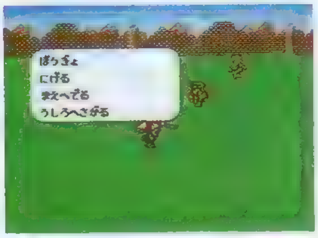


↑選擇目的地後，就可以馬上到達目的地了。



戰鬥系統與成長系統的關係

遊戲是在戰鬥，敵人本來都突然出現的，在『Ｓａ・Ｇａ』傳說裡面，可以看到敵人的動態。因爲在地圖上可以看到敵人的動態，所以想打敵人時直接就可以跑去跟他打了。如果想回避他時，也可以特意地躲避。在以後會詳細介紹『Ｓａ・Ｇａ』傳說的戰鬥系統跟成長系統。



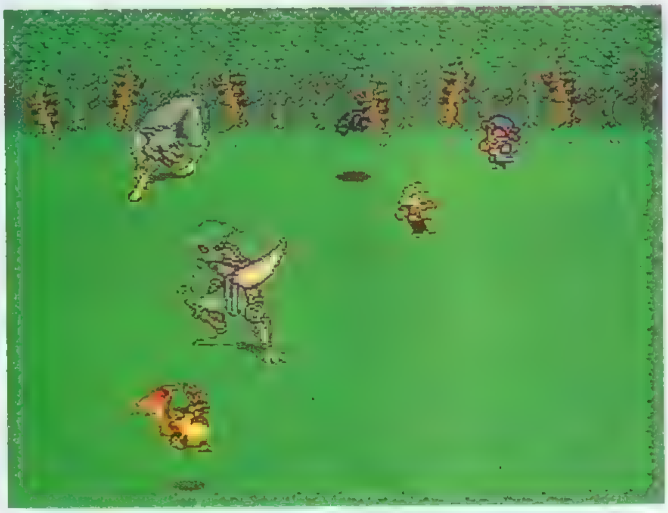
、在戰鬥時加入了新的指令

戰鬥畫面非常有臨場感

在戰鬥時，通常指令都是以樹窗畫面來表示，但是會讓戰鬥看起來很礙眼！在『Ｓａ・Ｇａ』傳說裡面，這個戰鬥樹窗不見了，使得戰鬥畫面更具魄力更具臨場感！！



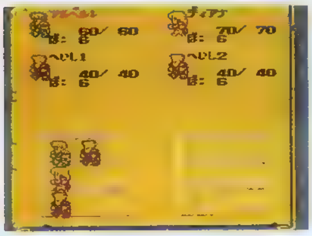
↑人物少的時候，感覺畫面很單調



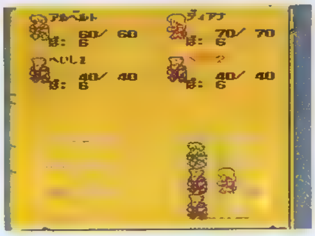
↑人物多的時候，畫面就很豐富了

隊形非常重要

通常玩遊戲時是以直排三人，橫排三人共九人組成戰鬥隊形，戰鬥隊形是以前、中、後共計三種隊形。每種隊形都有它使用的特定武器。例如：前列是用劍、斧等等接近戰用的武器；中列是使用槍等等的中距離的武器；後列是使用弓等等的射擊用武器。請考慮好隊員用的武器來決定。



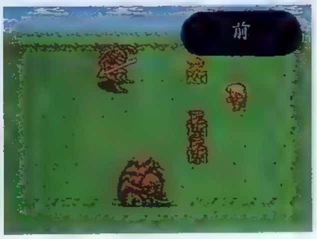
↑首先察看狀態決定隊形



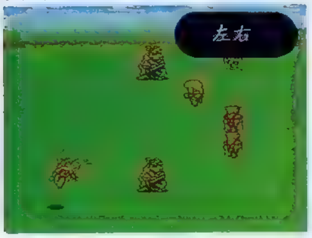
↑決定好隊形就按Ａ鈕

在戰鬥時與敵人接觸，隊形會變化

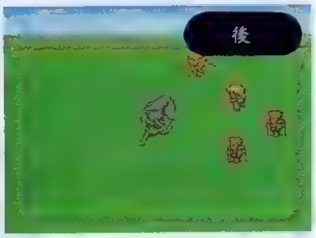
與敵人接觸後就會發生戰鬥。在戰鬥時可以依敵人在那一個方向來決定戰鬥隊形。在以前「ＲＰＧ」遊戲都不能移動隊形。如果敵人從後面來攻擊時，那就糟了！因爲隊員會受到很大的傷害。在『Ｓａ・Ｇａ』傳說裡面，因爲可以決定戰鬥隊形，所以這是新型的戰鬥系統。



↑這個是平常狀態，好好考慮戰術再進行戰鬥



↑從左右攻擊時，把隊形調到左右



↑從後面攻擊時，把隊形調到後面去防守

戰鬥完會升等級

在『Ｓａ・Ｇａ』傳說裡面有了新的成長系統！本來以前的「ＲＰＧ」遊戲在戰鬥結束後，會得到經驗值，而在『Ｓａ・Ｇａ』傳說裡面，戰鬥結束後不會得到經驗值，所以替代經驗值的是戰鬥時的行動會升級。例如跟攻擊有關的行動就會加强跟攻擊力有關的能力值，如果在戰鬥時一直使用術法的話，在戰鬥結束後會得到與術法有關的能力值上升！所以最好先把一種能力值上升到了極限，再去加强別種能力值比較好，或是把每種能力值都平均上升！成長系統的特徵就是武器有了熟練度。在「ＳＱＵＡＲＥ」公司的「太空戰士II」也有這種成長系統。



←戰鬥結束時，會上升能力值



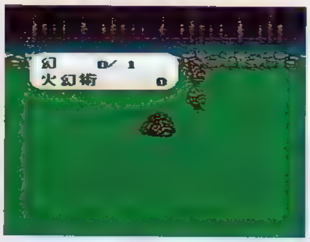
→戰鬥結束時，也會加武器的熟練度。



←每一個能力都有它的上升等級。

戰鬥時可以使用術法

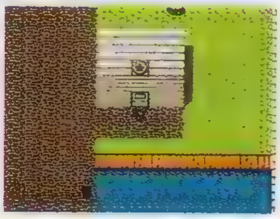
『Sa・Ga』傳說沒有魔法，而替代魔法的是一種叫「術法」的東西，這個「術法」每一個角色都可以學習。在每一個角色所使用的術法裡面，效果多多少少會有一點差別。以戰士系角色所使用的術法就和魔術師系所使用的術法有差別。而術法有十個屬性。



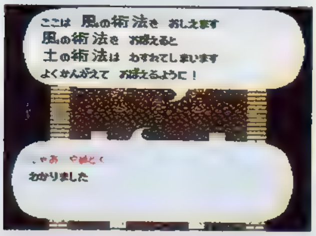
↑戰鬥時只要有一個同伴會用術法的話，戰鬥就變得非常容易了

術法是在商店買的

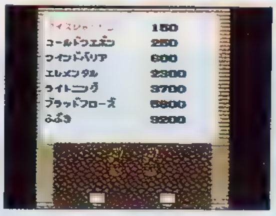
術法在等級加强時，不會學到，要到鄉村或城鎮的店裡面，才能學到，當然越强力的術法就要越高的金錢來購買。



→這個商店就有賣術法



↑請聽術法屋的老闆的建言



←越強的術法越高的價錢就可買到

Romancing Sa·Ga
ロマンシング サ・ガ

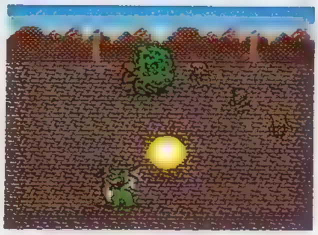
術法有五種對立的

術法有十個屬性，這十個屬性各有五個屬性爲對應。如下表相對應的術法是沒有辦法同時學到的。如學了火之術法的角色就沒有辦法學到水之術法，所以最好每一種角色，都學不一樣的術法比較好。當然在遊戲前半段，不可能所有角色都把所有術法學完。所以請好好考慮什麼角色應該使用什麼術法。然而在後半段可能出現一個角色能把所有術法都學完？........

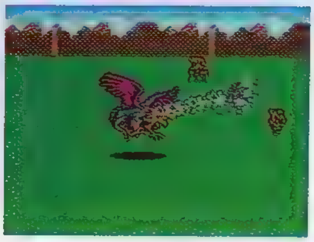
対になる術法				
光X闇	火X水	氣X邪氣	土X火	幻術X魔術

術法的效果非常强大

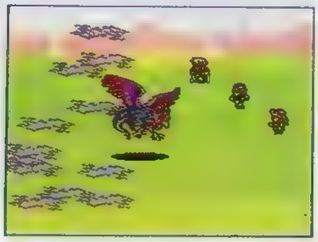
術法是以屬性的效果來發揮屬性跟有關的力量，一個屬性中有攻擊系、回復系、攻擊補助系等等，也會有術法有複數的系列。那一種屬性會有那一種術法，請弄清楚再使用。依每種角色的能力，而擁有他自己的術法。在一剛開始就說過了，術法的效果是依角色的能力而變化的，所以術法使用的角色能力越低，術法就越沒辦法發揮它應有的效果。在魔術師角色所使用的術法，大部份都是攻擊用的，但是回復系的術法也可以學習到。在『Sa・Ga』傳說沒有了「MP」這種東西（在普通RPG遊戲裡面，要使用魔法必需要擁有「MP」）。在『Sa・Ga』傳說裡面，使用術法是有它的使用回數上限，而各術法的最高使用回數上限爲99回，所以趕快升級來加强使用術法的使用回數上限比較好！



↑使用巨大的光球來攻擊敵人，這就是光的術法



↑使用電氣能量流入敵人體內，從敵人內部爆發，來給予敵人傷害



↑使用毒之霧來攻擊敵人，並可使敵人中毒



↑使用火之術法時，會叫出火鳥來燃燒敵人；使用火之術法可以給眾敵傷害

在戰鬥時武器的必殺技可以設定

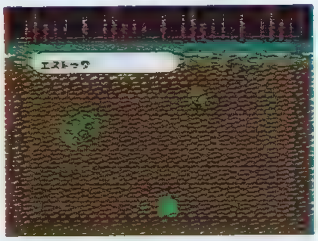
與術法在戰鬥時同樣有很大作用的就是必殺技！必殺技看起來就是每種武器的特殊能力，它與術法一樣，也有它的使用回數上限，也一樣在等級上升時，會增加使用回數上限；而要回復使用回數上限，必須要回到旅館去休息，才會回復



↑從最初就學到必殺技的話，對戰鬥非常有益

在戰鬥結束後會加武器的熟練度

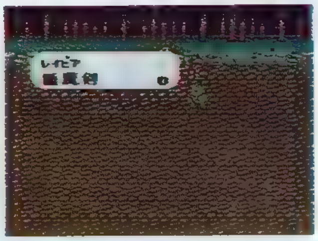
必殺技在一開始無法使用，它須要已經裝備的武器在使用某種程度後，也就是熟練度到了某種程度後就會學到必殺技，也有永遠無法使用必殺技的武器。所以在一開始，還是常常打怪物，加强熟練度比較好



↑一直使用好的武器時，熟練度上升比較快



↑武器升等級時，就會學到必殺技

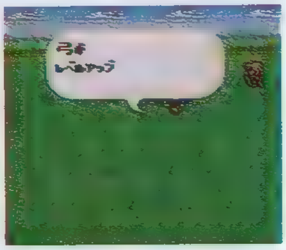


↑學會必殺技後，因爲有次數限制，所以要回館回復

每種武器都有必殺技

武器的必殺技有四種類設定，當然攻擊力越高的武器就可以學到必殺技（也有攻擊力非常高的武器，而永遠無法使用必殺技）。所以拿到武器時，儘快提升熟練度。已經說過了一種武器有四種必殺技，當然越後面學到的必殺技，就比前面學到的必殺技越强。

→一種武器可升很多等級：

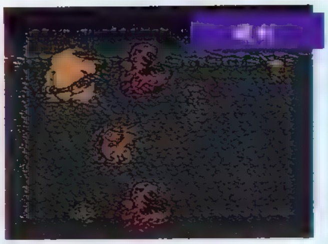




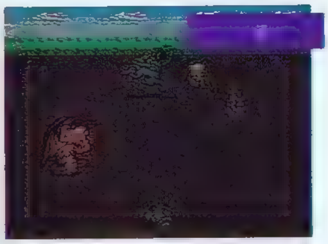
←必殺技使用回數。

必殺技必定是配合武器的特性

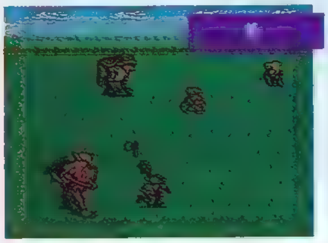
不管那一個必殺技，都充分利用這個武器的等徵而登場的。但是，必殺技必火是每一樣都可使敵人受傷。例如利用弓箭把敵人的影子射中固定在地上，敵人就無法動彈的「縫影」技巧，便是輔助攻擊，是非常有效果的必殺技。每個角色依能力不同而武器的裝備也不同，記住每人的必殺技配合術法便能擊擊敗敵人。但是，輔助攻擊的必殺技等等，對於並不擅長術法的戰士們來說是很難使用出來的。



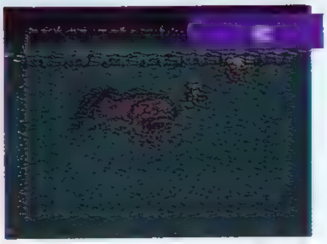
↑使用騰劍來攻擊敵人，在戰時可以先制攻擊



↑使用弓箭來攻擊敵人時，可讓敵人無法動彈



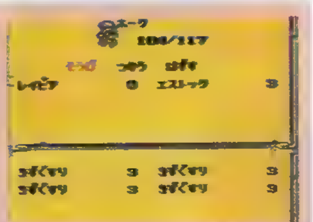
↑斧頭在戰鬥時，可拿來丢敵人，爲後列同伴所使用



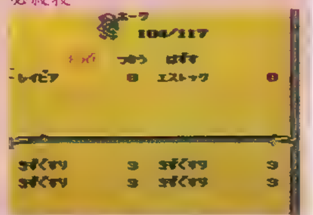
↑使用回轉攻擊敵人，可給予敵人强大傷害

武器裝備後還是可以解除

在這裡請注意武器與必殺技的熟練度。尤其最重要的一點是如果有得熟練度的武器，不要把它解除裝備，如果不小心解除裝備的話，則以後辛辛苦苦所得到的熟練度都會化爲烏有；除非有新的武器要裝備時，否則不要把有了熟練度的武器解除裝備。



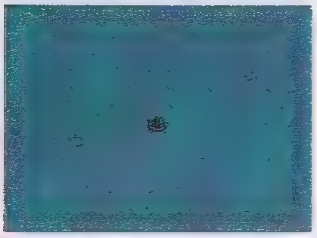
↑武器上升等級時，請注意有否加必殺技



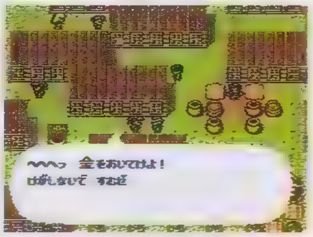
↑在剛開始沒有辦法使用必殺技

知己知彼，百戰百勝

在地圖上可以看到敵人的動態，所以要升等級時，趕快與它接觸，就可以進行戰鬥了。當然不想打敵人時也可以特意的回避它。還有一個很重要的一點，敵人是欲强則强，欲弱則弱。



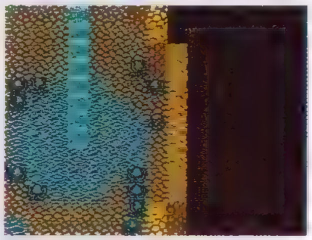
↑在海上也有敵人，可以看到他的動態。



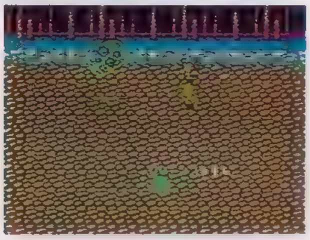
↑在城鎮也會有敵人，他與城鎮的人無法分別

不能從敵人的外表來判定敵人

在地圖上可以看到敵人，而這個敵人的外表，就可以判斷他是什麼種族的敵人。可是他也有可能跟別的敵人組合在一起，所以當看到敵人的外表，而判定他是那種弱小的敵人的話，那就有可能遭到强烈的傷害。因爲這種敵人他不是跟別的怪物組合在一起的話，就是他本身會有特殊能力，所以這種敵人反而要特別注意。



↑在迷宮中不只一種敵人，會有很多種敵人出現



↑在戰鬥時確定無法戰勝敵人時，那馬上就逃吧！

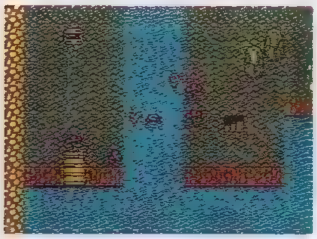
在地圖上可以看到敵人的動態

在地圖上可以看到敵人，進迷宮當然也是可以看到敵人；洞窟也是一樣。但是在洞窟和迷宮要注意的是，有些在那裡停著不動的敵人，這種敵人一定都很强，因爲他也許是在看守什麼重要的東西；有些敵人是成對地，這種敵人看見了就....跑！因爲只要一接觸到一個，那就要跟非常多的敵人戰鬥了；但是如果要存心去攻擊敵人的話，那就是個非常好升級的機會。

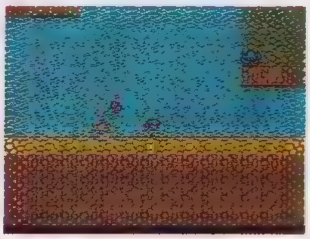
Romancing SaGa
ロマンシング サ・ガ



↑如果看到不動的角色，可能是在守什麼重要東西，這種角色一定很強大



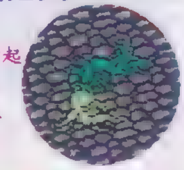
↑在迷宮中會有敵人突然攻擊主角



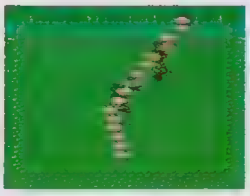
↑在戰鬥時逃的話，逃到平常畫面時，一定是在同一點沒有移動

請注意敵人的特殊能力

與主角們的必殺技相對的是敵人的特殊能力，敵人的特殊能力是不輸給必殺技；而特殊能力的性質就和使用此種特殊能力的怪物一樣。例如蜘蛛會結網。詳細的必殺技和特殊能力在以後會詳細介紹。



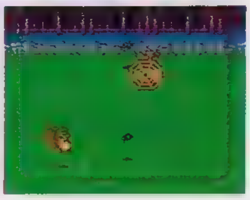
→有些敵人看起來弱不禁風，可是它會有很強的特殊能力



←在戰鬥時的動畫是非常美麗的。



↑敵人的特殊能力，也會有不輸給主角的必殺技，要小心！



→知道敵人的特徵，比較容易戰勝它。

現在介紹四位主角的遭遇

克洛蒂亞的遭遇



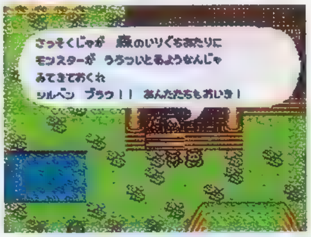
在這裡要介紹主角八人中的四個人。先介紹克洛蒂亞、阿爾貝魯多、安恰、克雷四個人的遭遇。首先從克洛蒂亞介紹。她在八個主角中，是最適合普通的ＲＰＧ玩家所選擇的。



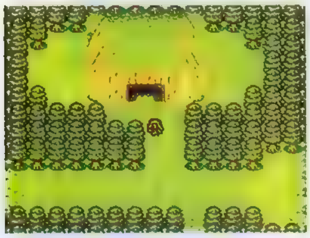
↑迷路的森林，從這裡開始就是克洛蒂亞的冒險開始了

在森林出現敵人

迷路森林是在巴法爾帝國的首都，有一位名叫梅爾比爾的南方這個地方。在這迷路森林住著一位女巫，名叫歐爾，她就是養育克洛蒂亞的人。克洛蒂亞有和動物溝通的能力。今天她又在森林裡和動物們講話，時間過得快，她聽到歐爾在喚他回家了，她一回家，歐爾馬上對她說：「最近森林的附近出現很多怪物，妳要小心啊！」克洛蒂亞一聽到怪物，就非常得好奇怪物的長相，所以馬上跑去森林的入口，去看怪物。當她一到達森林的入口，就看到一位旅行的人被怪物襲擊........。



↑從奧爾村聽到最近森林的附近出現很多怪物



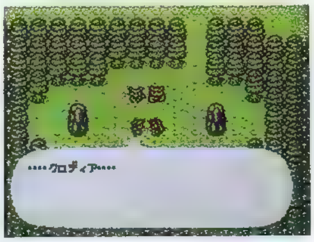
↑克洛蒂亞與名爲希爾貝的狼，和名爲布拉的熊一起去看怪物的樣子



↑在森林的路口看到怪物出現了

梅爾比爾的親衛隊强

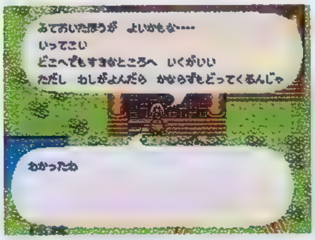
爲了要救這位旅行的人，便奮不顧身地向怪物挑戰。克洛蒂亞也不知如何地便把怪物打敗了。她就了這位旅行的人之後，這位旅行者便向她介紹了自己的名字－强，他是巴法爾帝國的一員。他十分感謝克洛蒂亞救了他，而招待克洛蒂亞去首都遊玩，但是她必須經過歐爾的許可，才可以出森林。



↑它的名字是強，當它聽到克洛蒂亞說出自己的名字時，像若有所思

向梅爾比爾出發

克洛蒂亞一回到家後，便向歐爾提及方才所發生的事情，又說强邀請她去首都遊玩，然而克洛蒂亞又很好奇森林的世界長得什麼樣子，歐爾便說：「妳從小到大都很聽話，既然妳想出去的話，我也不想阻止妳」。之後克洛蒂亞便向梅爾比爾出發了。



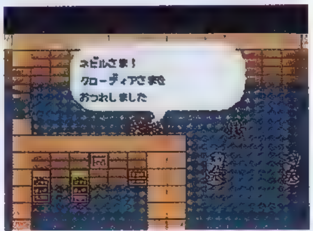
↑與歐爾說過話後，歐爾允許克洛蒂亞去梅爾比爾



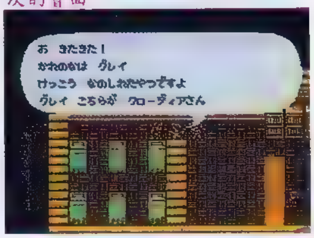
→歐爾是養育克洛蒂亞的人，她是個很厲害的巫婆

與冒險家克雷的初會面

克洛蒂亞一行人一抵達梅爾比爾後，就去城堡見强了。很順利地就見到了强，强便帶她們去見親衛隊隊長，隊長首先感謝克洛蒂亞救了强。最後隊長便命令强帶著克洛蒂亞一行人去梅爾比爾的旅館休息。當她們一到達旅館後便遇到了强以前的好朋友－克雷，强便委託克雷照顧克洛蒂亞，爲什麼呢........



↑克洛蒂亞在梅爾比爾又與強再一次的會面

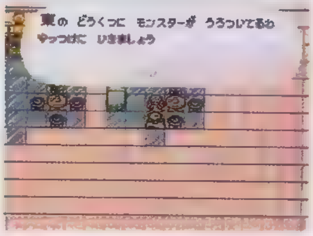


↑與克雷初見面後，以後要一起去冒險

阿爾貝爾多的遭遇



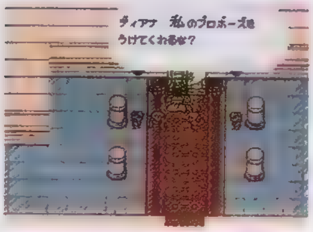
第二位要介紹的人是阿爾貝魯多，他是貴族的兒子，在八個主角裡面他是....怎麼說呢??是最幸福的呢？還是最倒楣的呢？他在遊戲一開始就失去了城堡和親兄弟，過著可悲的生活........他本來是城主的兒子，卻突然失去了這些東西對他來說，當然是不小的打擊。



↑阿爾貝魯多是依斯麥斯城城主的兒子，他好像在追求什麼？

耐特哈爾特的求婚

擊退怪物後，阿爾貝魯多和他的姐姐回到了城堡，而在城堡等待他們的是羅沙利亞王國的皇太子－耐特哈爾特。耐特哈爾特想要娶蒂亞娜為妻，城主當然樂於此事，而蒂亞娜也答應了。城堡內一時雙喜臨門。



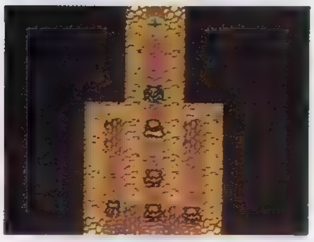
↑耐特哈爾特是為了想要與蒂亞娜結婚，而來到依斯麥斯城



↑耐特哈爾特是羅沙利亞王國的皇太子

擊退住在東方洞窟的怪物

阿爾貝魯多有一個個性不輸給男性的姐姐，這姐姐的名字叫蒂亞娜。今天他與姐姐一起去東方洞窟去擊退住在那裡的怪物。在洞窟中只有少數的怪物，所以蒂亞娜便很輕易地擊退了怪物的首領。



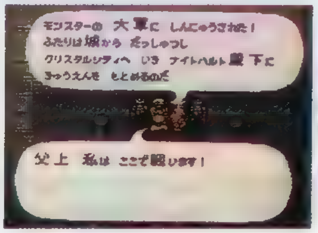
↑在迷宮中有著怪物們的老大住在迷宮的洞窟深處



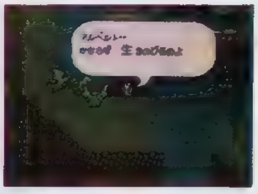
↑從她的舉止就知道她是個很高貴的女子，她是阿爾貝魯多的姐姐

怪物的襲擊

耐特哈爾特來此還有一個目的，就是他還要設立一個新的騎士團，而他希望阿爾貝魯多進入騎士團。阿爾貝魯多答應後，城堡開始設宴慶祝。這個夜晚怪物集團突然攻擊城堡，城主立刻派蒂亞娜和阿爾貝魯多去水晶城市求援。他們兩人在出城時，突然被怪物襲擊。蒂亞娜掩護阿爾貝魯多逃走。



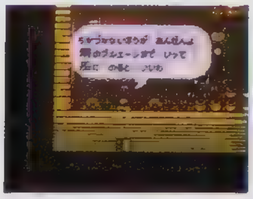
↑怪物軍團攻陷了城堡！



→蒂亞娜以自身來掩護阿爾貝魯多逃走。

屋漏偏逢連雨

逃出城的阿爾貝魯多因為傷勢嚴重，不支倒地。當他醒來時，卻不知身在何處。原來是這家少女救了他，少女說明她正要去水晶城市，而阿爾貝魯多也正要前往該市。他們倆一起到達依爾邦港，在依爾邦港很快就坐到了船，馬上快速駛往水晶城市。在航海途中，遇到了大風浪，阿爾貝魯多他們所乘的船，馬上發生船難。



←阿爾貝魯多救了一名少女的命。



→阿爾貝魯多乘坐的船遇到了海難。

Romancing SaGa
ロマンシング サ・ガ

安恰的遭遇



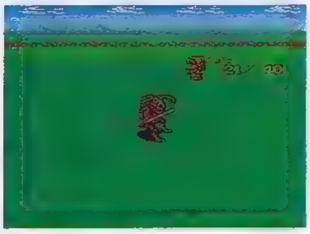
現在介紹第三個人一安恰。安恰和別人不一樣的地方是，當她被怪物擊攻時正是她的故事的展開。比如說本來這個怪物是特定的，安恰必須要先到某到一級才能去跟他打，故事才會發展到一個人來救安恰。



↑安恰最喜歡騎著馬到處亂跑

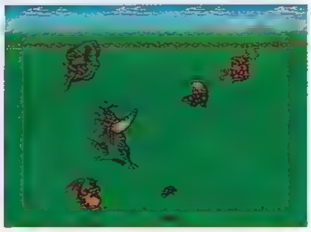
與怪物的戰鬥

安恰今年年方16，還正年輕，所以還很偷玩，尼薩姆是她的爺爺。今天她又騎著馬到處亂跑，突然被怪物襲擊，在那個時候....


↑安恰在騎著馬奔向草原的途中，遇到怪物襲擊。安恰命運會如何呢？

黑色惡魔

在千鈞之際出現了一個人來救安恰，那個人就是安恰的塔拉爾一族，所稱呼的惡魔。這個惡魔的名字叫耐特哈爾特。他爲什麼要救安恰呢？......耐特哈爾特希安恰來到自己的領地一水晶城市，而安恰不肯。安恰從來沒有去過加雷撒斯鐵布以外的地方，因此她對加雷撒斯鐵布以外的地方很好奇，她便與耐特哈爾特去城市了。但是在水晶城市好像有什麼.......


↑突然出現一位戰士，解救了安恰

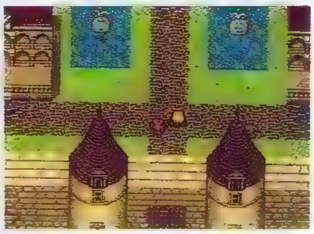


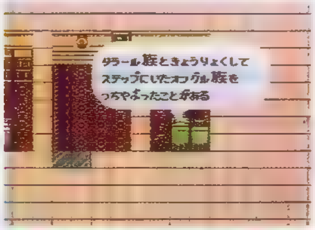
↑安恰與這個人去水晶城市

Romancing SaGa
ロマンシング サ・ガ

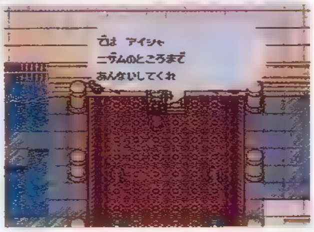
向水晶城市出發

在水晶城市等待安恰的是羅沙利亞王國的皇帝，這個皇帝帶病歡迎安恰。接下來便告訴安恰羅沙利亞王國與塔拉爾一族的恩恩怨怨。


↑到達了水晶城市的兩個人



↑從皇帝那兒聽到了塔拉爾一族從前的事情



↑耐特哈爾特想要會面尼薩姆

與耐特哈爾特去塔拉爾村

耐特哈爾特救安恰的理由是想要見安恰的祖父一尼薩姆。安恰答應了耐特哈爾特的請求，於是倆人便向塔拉爾一族所在的村莊出發了。一到達了塔拉爾族所在的村莊後，耐特哈爾特很順利地見到了尼薩姆。耐特哈爾特突然封尼薩姆說，塔拉爾一族要在羅沙利亞王國的保護下，劃分爲羅沙利亞王國領土。爲什麼！耐特哈爾特要下達這樣的命令呢？

ニザム


→尼薩姆他是安恰的祖父，也是塔拉爾一族的長老。



↑尼薩姆是羅沙利亞國王所保護的人



→從尼薩姆那兒聽到了關於安恰的事情。

克雷的遭遇



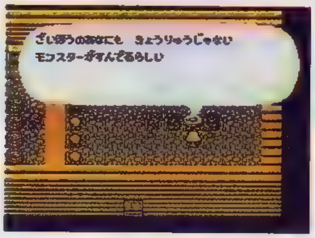
最後要介紹的是克雷，我們知道的是他是一位冒險家，剩下的都是謎題，而要解開剩下的謎，就要玩到後面才知道。克雷從一開始就有兩位同伴，一位魔術師，一位戰士。在遊戲剛開始是非常有用的。



↑克雷從一開始就有同伴了，他的冒險在一開始就比較容易

向利卡島出發去尋寶

經過了好幾天的旅程，終於到達了利卡島，聽說在利卡島埋藏了許多財寶，克雷便與兩位同伴，戰士的名字叫卡拉哈特，魔術師叫密利安。他夥同此二人到利卡島探險。



↑從城鎮那裡的人聽到重要的情報



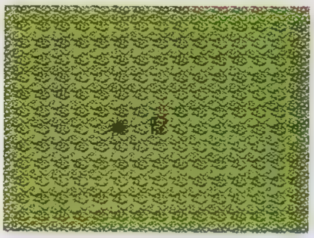
↑好像眞的有恐龍的巢穴存在



↑在花園的裡面有一個埋藏財寶的洞窟

恐龍的巢與花園

到達了利卡島以後，馬上趕到利卡島的唯一城鎮，在城鎮聽到了埋藏很多財寶洞窟，就在城鎮的附近。但是在城鎮的附近，又有很多恐龍的巢穴，但是財寶的入口是在花園的中間，所以要過去非常的危險。故請提升等級到某一程度後，再過去比較安全。



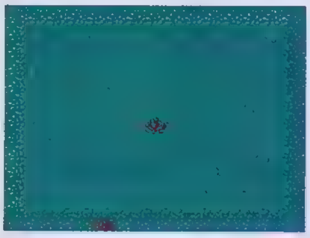
↑找到恐龍的巢穴了！

得到財寶了........

聽到城鎮的人所說的話的克雷一行人，來到了草原之後，聽說這裡有很多恐龍的巢穴，那個巢穴就在埋藏很多財寶的附近。恐龍是在這裡保護財寶，而去花園和草原探險的克雷一行人，很快就找到了財寶的洞窟後，沒想到看不到恐龍的影子，但卻有怪物在裡面。洞窟非常廣大，共有四個財寶，每一樣要找到。克雷多年的夢想眼看就要達成了，但是眼前凶猛的怪物，阻撓他的美夢。爲了圓這個美夢，他使勁全力應付怪物。



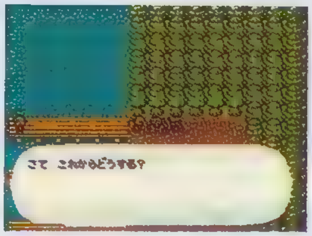
↑發現了第四個財寶後，準備要回城鎮了！



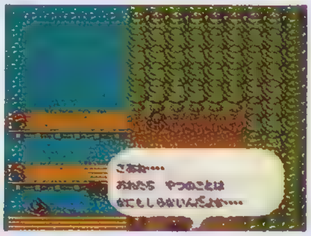
↑在利卡島探索完了，準備向梅爾比爾出發的克雷一行人

與舊的同伴離開又有新的同伴加入

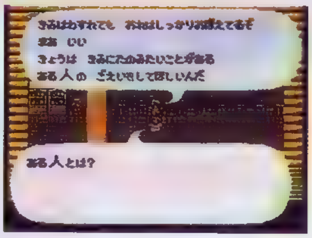
找到了財寶以後，已經過了很久了。以前與怪物戰鬥時所受的傷害，也已經恢復。克雷一行決定去傑爾頓。在那裡把所有的事情都辦完了克雷一行人決定離開利卡島。下一個目的地是巴法爾帝國的首都－梅爾比爾，到達了梅爾比爾後，同伴的加拉哈特與密利安決定回到自己的國家了。現在克雷是孤單一個人了，當他去旅館休息時，聽到了以前好友的聲音，名字叫強，而強拜託克雷照顧克洛蒂亞。



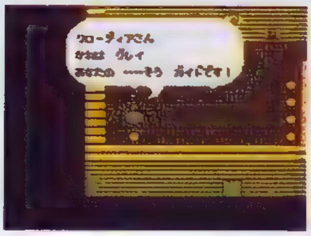
↑平安的到達了梅爾比爾的克雷一行人



↑到現在與克雷一起探險多年的加拉哈特和密利安離開



↑與以前的朋友強再見面了，強有事情要拜託克雷



↑強拜託克雷的事情就是要保護克洛蒂亞



新薩爾達傳說

完全攻略

SUPER Famicom®

ゼルダの伝説

神々のトライフォース



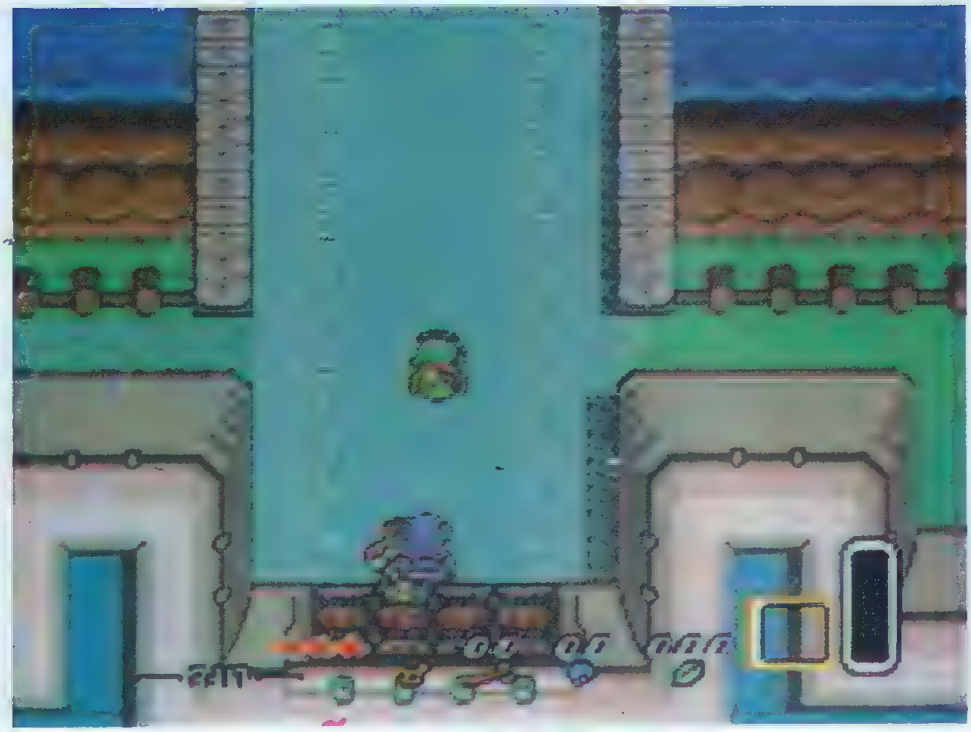
新薩爾達傳説全體地圖！

於是‧戰鬥開始了！
一名勇者挺身而出。
而沉淪！此時……
一切都因黑暗的力量……
魔物入侵‧世界崩壞
當金三角的光消失時

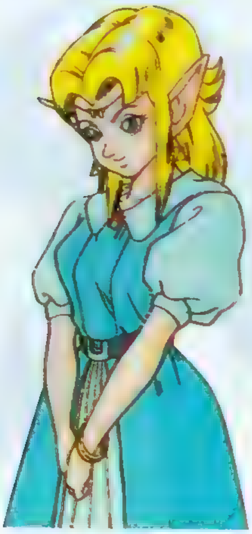


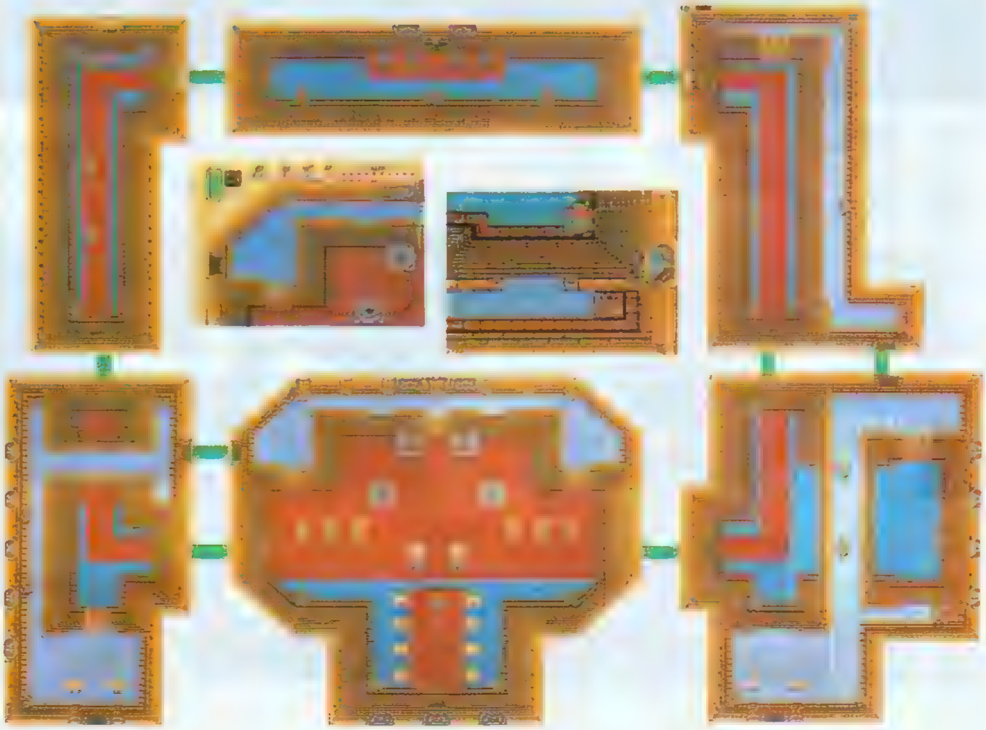
光明面完全攻略



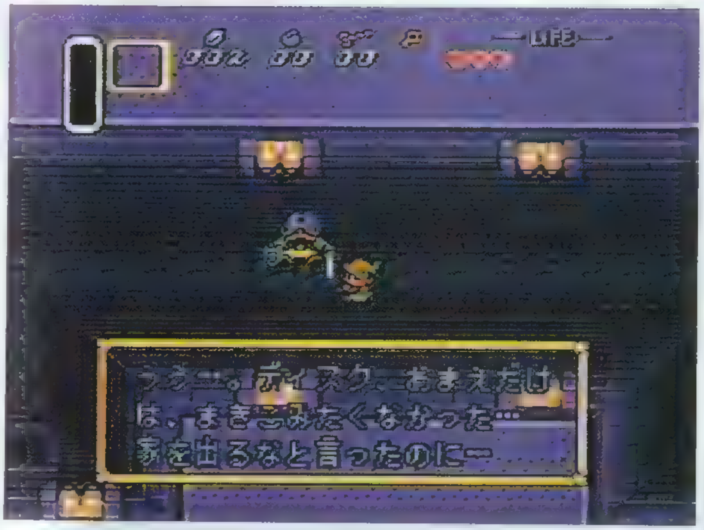


一開始主角正在睡眠中，突然聽到求救聲，主角的父親也聽到聲音了，（注：主角名字爲「林克」）林克父親就出去了，並且要「林克」在家不要亂跑，但是「林克」聽到了女人的求救聲那能置之不理呢？於是開起了家中的寶箱，寶箱中有一個油燈（カンテラ）便走出去了。外面正在刮風下大雨，但是「林克」又再次聽到了女人的求救聲，求救聲中意思是說她被關在城堡中的地下室，並說明了城堡周圍的中庭有一個密道。





新薩爾達傳說

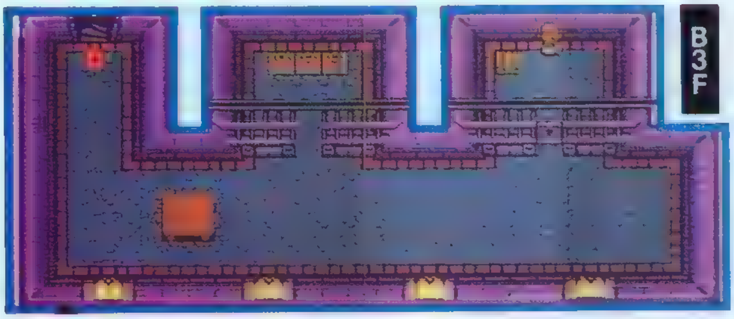




地道出口，首先去城堡的右上方，有一處草堆，上前去砍掉那草堆，發現了地道！立刻往下跳，在下面走了幾步就看到了林克的父親，他父親看到林克這麼有正義感，就想到讓林克出去闖一闖也好，於是就給了林克一把劍和一個盾，之後林克就朝著西方走，走了幾下就有樓梯，於是走樓梯上去。（祕道出口）上去之後就看到了。

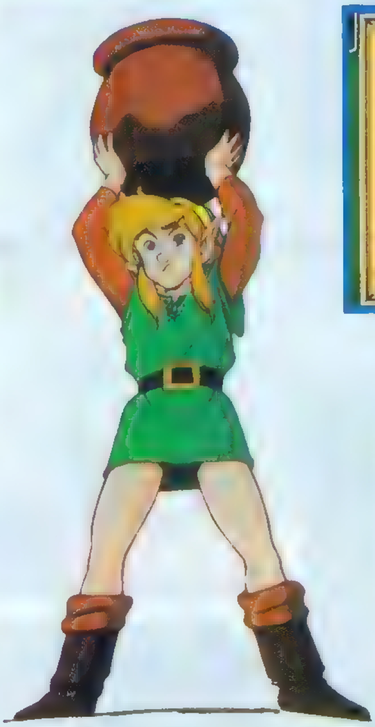
（ハイラル城）海拉爾城，海拉爾城的城堡的大門有士兵守著，所以要從地道過來，在地道出口的西方有（ハイラル城）海拉爾城，過去進入海拉爾城入口（並不是海拉爾城城堡大門），一進去之後（在海拉爾城裡）往右方走（看到樓梯就走上去），之後到了海拉爾城２Ｆ一出之後往左走，在海拉爾城２Ｆ的正中央看到了結界保護的門，這時先不管這個門，（因爲要拿到「マスターソード」退魔之劍，才能以退魔之劍的神力，破了這個結界）。在結界這朝左走看到了一個門進去走到關著公主的牢宮，在牢房前有一名揮著流星鎚的怪物，打敗這個怪物後可以得到開牢房的「鑰匙」拿到了鑰匙，當然馬上救公主，救了公主之後，公主說在國王的寶座那裡有祕道通到教會，於是去

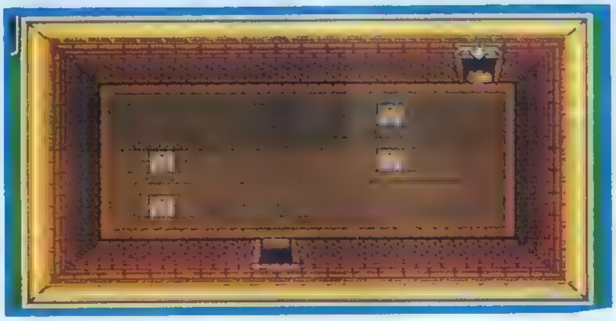


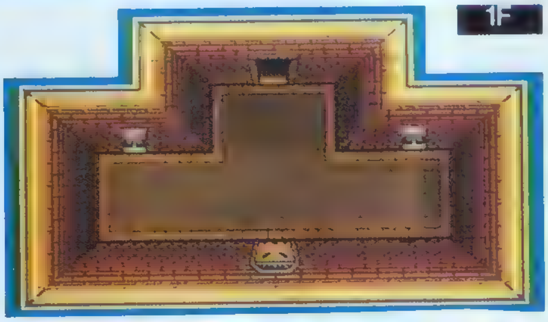


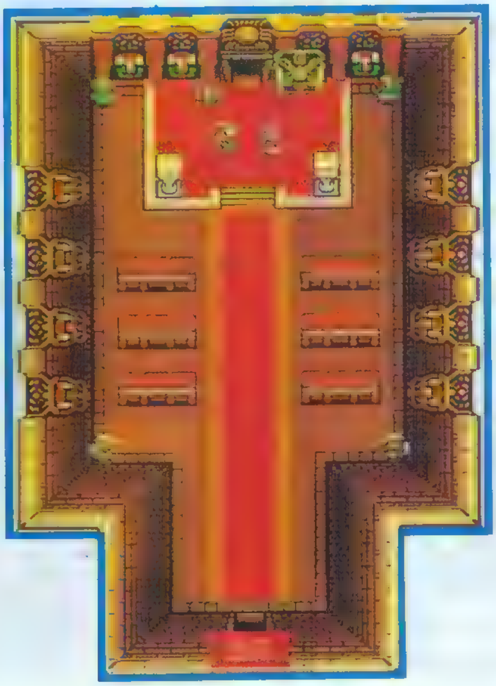


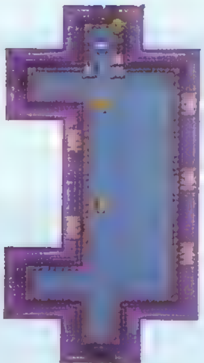
國王寶座哪，（在海拉爾城1F）到了寶座之後，在寶座那從左往右堆，原來寶座那有祕道，（在寶座後面）到了祕道深處，有二個像彈簧的東西，公主說去拉右邊的彈簧，（按住A鈕就是拉）之後，打開了機關就到達













新薩爾達傳說

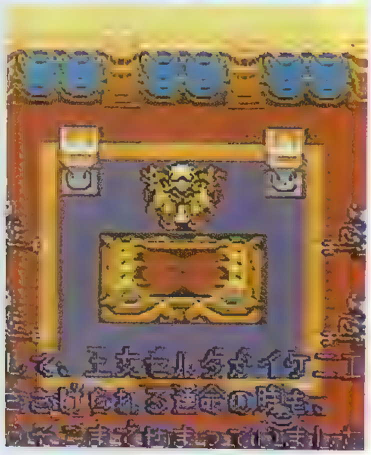
了教會，神父說先去尋找長老，而長老的去處只有在（カカリコ村）的村民知道，在（カカリコ村）加加利可村有幾個人是祭司的走狗！打聽情報時聽到了長老在（東の神殿）東方神殿的西方有長老，去見長老，長老說爲了証明林克是勇者，而勇者必須去拿「ペンダント」，馬上去東方神殿，（現在





教導讀者，過迷宮的祕法，在迷宮如果牆上有裂痕的話，就用炸彈把牆炸開，在迷宮、洞窟、房子裡、野外均適用，但有時裂痕在地上，也有的裂痕是用炸彈炸不開的，是騙人的！也有的裂痕是用定時炸彈才能炸開！而用定時炸彈炸開的地方是在黑暗世界的金字塔，有的）。「機關」有的機關是要拉彈簧，有的要推石頭，有的直接去碰在地上的機關，有的是用武器攻擊水晶球，有一些要先用炸彈，再馬上拿起炸彈，投向水晶球或有障礙物阻擋的水晶球，有的要用（ソマリアの杖）蘇瑪利亞神杖造出石頭再丟過障礙物再使用一次蘇瑪利亞的神杖，原先造出的石頭便會分解，就是利用分解的石塊打到水晶，因爲有些地方，林克走不過去而要使用這招！這一招只有黑暗世界的（カノン神殿）加農神殿有使用

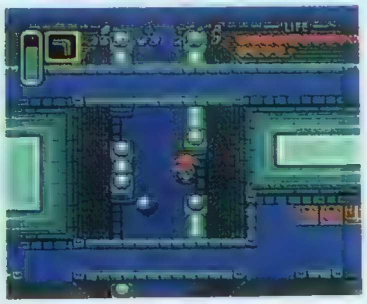




到！還有的機關要使用（カンテラ）或（ファイアロッド）油燈和火炎杖把所有的點火台都點起火，大部分都是一個畫面所能看到的點火台，而在黑暗世界的第8個迷宮要把2個畫面的點火台都點起火且不可讓火熄掉！還有一個迷宮也是要把2畫面的點火台都點起火，還有些機關需要拉石像的舌頭或是在黑暗世界的第一個迷宮



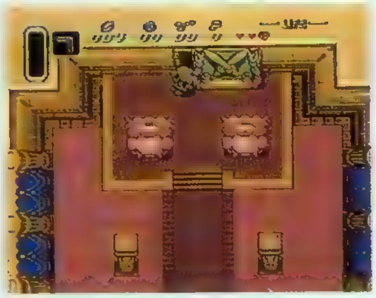
SFC 新薩爾達傳說



要射石像的眼睛（使用弓箭）﹐在黑暗世界的骷髏森林裡面的某一個迷宮可以從後面拉石像，因爲本來只能從前面推石像，但如果在這個迷宮從前面推石像的話會擋住去路，機關解除位置在門的前方，因此要從後面拉石像來（同等重量才能解除機關而林克同石像同樣重量）



，解除機關，才能開門而又不會擋住路！有些地方要用石像代替林克解除機關，如黑暗世界的第一關等等……還有地方要使用（ソマリアの杖）蘇瑪利亞神杖造出石頭來解除機關，如（カノン神殿）加農神殿也就是黑暗的第8個迷宮和第7個迷宮）○過了東方神殿後去找長老，長老終於相信林克是個勇者了，之後，告訴林克去海利亞湖的東方拿冰杖，之後，再去拿姆特拉之書，（



在猜謎屋左上方，有一間書屋，進入見到書櫃在左上方一口氣撞一下，便會有姆特拉之書落下來，即可得到）﹐就可以去砂漠神殿，在砂漠神殿下方有一個石碑，首先解讀石碑，之後可以進去神殿了，過了砂漠神殿得到藍色項鍊之後，去地體左上角的（ヘブラ山）黑普拉山在山上解救一名老人後可以

得到魔法寶鏡，然後，到山頂的右方有黑暗世界的入口，到了黑暗世界後，看到2個怪物之後，走到上方使用魔法寶鏡，變成光明世界後再往下跳進去（ヘラの塔）





也就是第3個迷宮，過了第3個迷宮得到紅色項鍊之後，去（まよいの森）迷路森林拿（マスターソード）退魔之劍，（要先用姆特拉之書解讀）拿到退魔之劍後長老用千里傳音告訴林克，公主被祭司抓走了！於是，林克立刻趕到（ハイラル城）

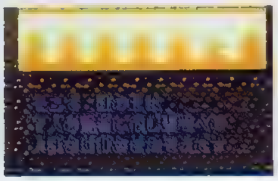


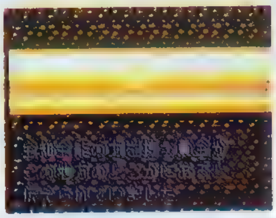


SUPER FAMICOM
ゼルダの伝説



海拉爾城的2F有一個結界使用退魔之劍砍結界即可解決了！進去迷宮深處有祭司在，祭司把公主當成祭品而正在做儀式，但一見林克了便躲起來！對付祭司要用劍砍魔法球，每次一砍下去之後魔法會彈回祭司身上會受傷，經過一場激戰！終於打敗祭司！但祭司逃回黑暗世界！之後就是黑暗世界。（補充，在後來的迷宮裡要看



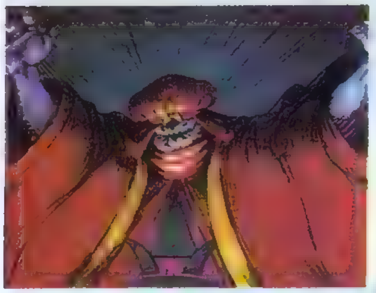


準洞掉下去，比如說3F有寶物而在3F無法過去，這時也許從4F的地洞掉下去到達3F後也許就能拿到寶箱，或是3F需要石頭而3F沒有，這時從4F把石頭推到4F的地洞，然後石頭掉下來，這樣3F就有石頭！需要用到這幾招的迷宮例如ヘラの神殿，黑暗世界的第5迷宮等等）。

黑暗面完全攻略

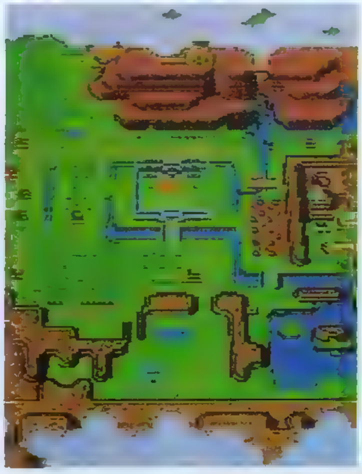
黑暗世界的迷宮進入之前的攻略法！

第1個迷宮：首先，在迷宮的附近有一隻死要錢的猴子！（再來，第一個迷宮途中一定會遇到！）首先，給猴子10元，事成之後再給100元（開第一個迷宮的入口），會幫你爬上去會打開機關。

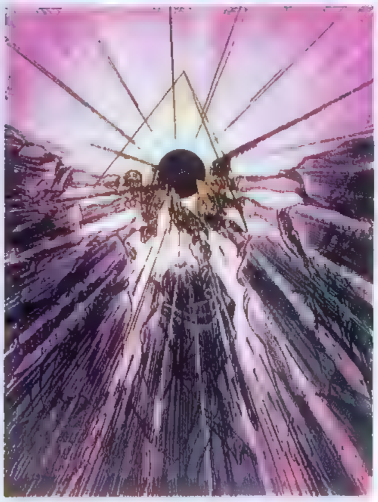


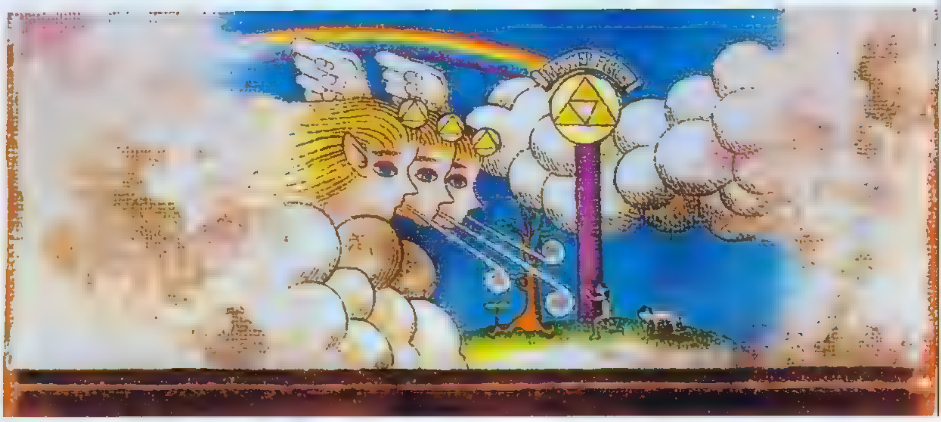


第2個迷宮：首先來這迷宮的前面使用（マジカルミラー）魔法寶鏡，變成光明世界之後進入把2個彈簧都拉開（其中一個彈簧拉了之後會掉下怪物！）拉開以後水壩放出了水，之後回去黑暗世界進入第2個迷宮（因爲這樣做迷宮，才會有水而本來沒有水時，林克太矮沒有辦法爬上樓梯，而放之水之後，利用水的浮力林克才可以上樓梯）還有，瀑布可以進去。



第3個迷宮：第3個迷宮的入口就是在原光明世界拿（マスターソード）退魔之劍的地方而在黑暗世界是稱爲骷髏森林的地方，在這第3個迷宮前有東西擋著，使用（ファイアロッド）火炎杖即可溶化障礙物，進入第3個迷宮。





SFC

新薩爾達傳說

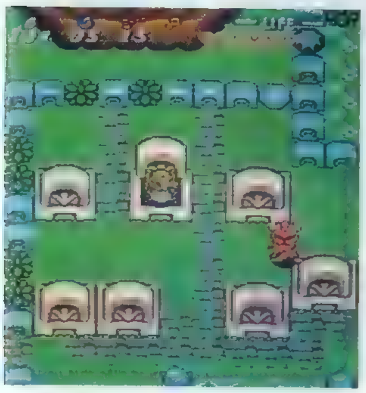


第6個迷宮：首先使用笛子，然後小鳥飛來把林克帶走，之後選第6個地點（使用笛子共可飛去8個地點）到了第6個地點之後，可以看到2塊石頭，搬起右邊的石頭，就出現了黑暗世界入口！！一進去後沒看到第6個迷宮到是又打雷又下雨！之後一個有魔法圖形的地方的使用（エーテル）使用之後，不但打雷下雨停了連第6個迷宮也冒出來了！！



第4個迷宮：在第4個迷宮入前按著A鈕拉出障礙物即可進去。第4個迷宮老大變爲女孩，需要先在最頂樓，使用炸彈炸出一個洞，按Y鈕，放在炸彈旁邊再拿去丟，這個洞會射出陽光，（這個洞在第4個迷宮頂樓且有裂痕非常好找！）之後，把小女孩帶到一個除了陽光以外什麼東西都沒有的房間，林克到底想幹什麼？原來小女孩是吸血鬼化身的而吸血鬼「怕陽光」就會現出原形。

第5個迷宮：第5個迷宮位置在原光明世界的（しあわせの泉）幸福水泉前有千顆石頭，而中間那顆石頭最爲奇怪！？於是林克過去搬起石頭，這樣即可進去第5個迷宮了。在第5個迷宮裡有怪物一定需要用（ファイアロッド）火炎杖才能打死，所以多帶一瓶魔法藥水絕對有好處，而老大需要先使用（ボンバー）爆炸魔法，才可將第5個迷宮的老大打倒。





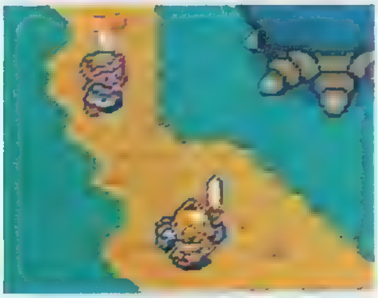


新薩爾達傳說

第7個迷宮：首先到光明世界的（ヘラの塔）最右邊需要過吊橋到了（光明世界全體地圖的右上方）最上面的山頂上有3個木頭，首先使用（マジックハンマー）魔法鐵鎚打掉3個木頭的右邊木頭，接著再打上面，左面的木頭，就會出現黑暗世界入口，進去之後到了黑暗世界的第7個迷宮，雖然是到了，但是沒有入口？林克看到了魔法圖形便使用（シェイク）地震魔法，於是，入口出現了一進去之後有很多像一條繩子的東西，又有問號？於是林克使用剛才在第6個迷宮所拿到的寶物（ンマリアの杖）蘇瑪利亞神杖，果然，如林克所料造出了一塊大石頭！第7個迷宮的老大共有3個頭，左邊會吐火，因此要使用（アイスロッド）冰杖對付，中間的頭先不管而右邊的頭會吐冰，因此要使用ファイアロッド）火炎杖對付，打敗這兩個頭，之後，中間的頭跑出來了，林克與老大激戰一會兒後，終於把老大幹掉了！







第8個迷宮：也就是加農神殿（原光明世界的ヘラの塔）這裡使用7個水晶的神力後破了加農的結界之後，就是決戰最後魔王加農（カノン）！！





各種道具一覽表



笛子

オカリナ　笛子，笛子要到黑暗世界的原光明世界的（動物の廣場）動物廣場，那兒中間有一個怪物，其實他是人，只是在黑暗世界裡人看起來都是怪物，林克在拿（ムーンパルの玉）姆帕爾神球之前，也一樣看起來是怪物。這個怪物原來就是光明世界的動物廣場中間吹著美妙音律的人！而在黑暗世界中他請主角幫他找回笛子？首先給主角一把（シャベル）鏟子之後，到光明世界的動物廣場的左上角使用鏟子挖地，反正就是在動物廣場的左上角附近挖地上就可以找到笛子，之後再去黑暗世界的原光明世界的動物廣場同一個地方，去見這位吹笛子的人他首先感謝林克幫他拿到了笛子，如果林克沒拿走笛子，他必須永遠困在黑暗世界！之後，林克應他的要求吹了一曲給他聽，他聽了林克吹給他聽的曲子之後，非常感動！之後他就變成樹枝了。林克又去加加利可村的酒場，在酒場裡面有2個人，林克一進酒場之後，馬上在第一個老人面前吹笛子，老人一聽到笛子竟哭了起來！原來那吹笛手是老人的兒子！！老人邊哭邊告訴林克在加加利可村的中央有一個大公雞石像（指明方位用的）在這石像吹笛子後就飛出一隻小鳥？之後在燈月世界一吹笛子就有小鳥來接林克，小鳥可把林克帶到8個地點。



捕蟲網

虫取リアミ　捕蟲網，捕蟲網是在加加利可村裡面有一個身體不好的人所給的，捕蟲網可以捕捉妖精、密蜂。



瓶子

ビン　瓶子，瓶子共有4個，瓶子共可以裝一種東西（一瓶一個東西），可以裝妖精、蜜蜂、藥等等。



炸彈

ばくだん　炸彈，炸彈有分定時炸彈、炸彈2種。炸彈可用買的，平常10顆50元，而在（バクダン屋）炸彈屋可買到100元30顆，炸彈是在黑暗世界的金字塔南方，還有過了黑暗世界的第6個迷宮後，再去炸彈屋可以以100元買到1顆定時炸彈。



迴力鏢

ブーメラン　回力鏢，回力鏢是在海拉爾城拿到的，而魔法回力鏢是在（願いの滝）許願瀑布向水池投下回力鏢而拿到的。



鉤鎖

フックショット　鉤鎖，鉤鎖可以拿來鉤東西，在迷宮、野均適用，可鉤木頭、木桶等等。



油燈

カンテラ　油燈，油燈可以點火在點火台上，除此之外別無作用！



魔法鐵鎚

マジックハンマー　魔法鐵鎚，魔法鐵鎚在黑暗世界的第一個迷宮拿到（黑暗世界第一個迷宮就是やみ神殿，黑暗神殿，功用就是打掉小木頭、小石頭、迷宮、洞窟、野外均適用。也可以用

來攻擊敵人如黑暗神殿的石頭花等等。



魔法寶鏡

マジカルミラー　魔法寶鏡，魔法寶鏡在光明世界的全體地圖左上角，解救一個在洞窟被困著的老人帶他回他所居住的山洞後所給的，功用是從黑暗世界變成光明世界。



魔法粉

魔法の粉　魔法粉，魔法粉要製作！材料是キノコ而（キノコ）香茹是在（まよいの森）迷路森林裡生長的，先去拿香菇再去魔法屋把香菇交給在外面磨魔法物品的老巫婆，老巫婆爲了感謝林克，就叫林克過一些時候再來拿魔法粉，魔法粉製作完成後，放在魔法屋裡面的魔法說明的小孩左邊。



弓　箭

弓ー弓是在光明世界的第一個迷宮拿到，可用弓來對付穿鎧甲的敵人，弓必須加弓箭，而弓箭有限制（數量上）弓箭一開始拿到時只有３０枝，要增加弓箭最大持有數，就是本來只有３０枝，而要加到４０枝就必須要到（しあわせの泉）幸福水泉，在幸福水泉裡面有一個水池，而在水池投錢超過１００元，會出現女神，她會說（アなたののぞみをかあましょ　バクダもっと持ちたい　矢をもっと持ちたい）你想許什麼願，要更多的炸彈，或是要更多的弓箭，炸彈最多可以有５０顆，而弓箭可以有７０枝，到了遊戲後面要用定時炸彈把金字塔某一處炸開！而炸開之後，裡面有水池，向水池投入弓箭後可以得到打敗最後魔王的武器（銀の矢）銀色神箭。



姆特拉書

ムドラの　姆特拉之書，姆特拉之書在加加利村的南方有一間屋子，屋子裡有一個櫃，而書櫃上有姆特拉之書，需要使用天馬飛鞋撞擊書櫃，使書掉下來。再過去拿書。



冰　杖

アイスロッド　冰杖，冰杖可以使敵人變成冰塊，而冰杖在（ハイリア湖）海利亞湖的東北方有一個洞口在這裡洞口外面的左邊使用炸彈，炸出一個洞後這個洞裡面就有冰杖了。



火燄杖

ファイアロッド　火炎杖，火炎杖是在黑暗世界的骷髏森林裡面的地下迷宮拿到，骷髏森林也就是原來光明世界的迷路森林，而火炎杖可以代替燈來點火也可以攻擊敵人。



爆炸魔法

ボンバー　爆炸魔法，爆炸魔法需要拿到（マスターソード）王者神劍後，去光明世界的第３個迷宮的左方有一個吊橋過了吊橋後，有一個石板，這個石板是古代文字要使用ムトラの書，林克看石板又一邊查（ムトラの書）姆特拉之書後，知道必須使用王者之劍的神力才能學會爆炸魔法！



閃電魔法

エーテル　閃電魔法，閃電魔法要到黑暗世界的全體地圖的西南方（最西南方），使用（マジカルミラー）魔法寶鏡，一使用魔法寶鏡之後，本來是黑暗世界會變成光明世界，變成光明世界後再往左走即可看到石板而看了石板後就學到閃電魔法。



地震魔法

シェイク　地震魔法，地震魔法是在黑暗世界的全體地圖最右上角那有在水中被很多石頭圍成一個圈，隨便拿個東西往這個圈丟，丟了之後，會出現水怪而水怪很生氣有人打擾水怪睡覺，於是，把地震魔法丟過來！再過去拿起地震魔法。



魔法斗篷

マジックマント　魔法斗篷，魔法斗篷在墓場的右上角的墓碑，（在此之前需要過黑暗世界的第４個迷宮）撞擊墓碑。墓碑就會開了地道，地道裡面有魔法斗篷。功用爲隱形。



蘇瑪利亞神杖

ソマリアの杖　蘇瑪利亞神杖，蘇瑪利亞神杖在黑暗世界的第６個迷宮拿到，而使用蘇瑪亞神杖，可以造出石塊。



拜拉聖杖

バイラの杖　拜拉聖杖，拜拉聖杖是在黑暗世界的全體地圖左上角拿到，一使用拜拉聖杖身體周圍會出現光球可以防禦敵人。



天馬飛鞋

ペガサスの　天馬飛鞋，天馬飛鞋是過了光明世界的東方神殿後長老所給的。



強力手套

９１ワーグラブ　強力手套，強力手套共有２個，第一個是（砂漠の神殿）砂漠神殿拿的，（第一個搬白色石頭用的，第２個是搬黑色石頭）第二個在黑暗世界的第４個迷宮。



水蛙鞋

みずかき　水蛙鞋，水蛙鞋在全體地圖的右上角有一處水路，進去水路後走到底會跳到大半魚人，大半魚人以５００元賣給林克，本來只能走淺水路，現在可以走深水路了。



項　鍊

ペンダント　項鍊有３個均在光明世界迷宮的老大所持有第一個代表勇氣，第２個代表力量，第３個代表智慧，拿了３個項鍊之後就可拿王者神劍！

「X鈕」－看地圖

「SELECT鈕」－按了後，會出現「續けてゲームする」繼續遊戲和「セーブしておわる」記錄後，結束遊戲。

「＋字鈕」－使用十字鈕可以８方向移動和上下樓梯，或是在高處往下跳。

「START鈕」－START鈕按了之後，畫面會切換成寶物選擇，選擇好寶物之後再按START鈕切換成平時的畫面。再按Y鈕就可使用剛才在寶物選擇畫面所選的寶物。

「B鈕」－是攻擊，如果一直按住B鈕，可聚集力量，放出「旋風劍術」，還有拿到「マスターソード」退魔之劍之後的劍，在能源全滿時按B鈕就會使出「劍氣」！

「A鈕」－按A鈕可與人對話，讀石板上的字，開寶箱，若在深水中按A鈕會變成游泳，還有拿到「ペガサスの靴」天馬飛鞋後，一直按住A鈕即可使用「飛馬劍術」！按A鈕可在地上的東西，例如石頭、草、大石塊等等。（補充：按B鈕揮劍可以砍掉草）。



日本熱門電玩音樂大集合 CD版



選錄了最受歡迎的14種遊戲,16首曲子



最新熱門
大型電玩介紹

本輯入選的熱門大型電玩爲餓狼傳説（快打王），是屬於格鬥系列作品。

餓狼伝説™



SNK

另外本刊誠徵大型電玩高手，及各種特殊技巧，歡迎投稿，附圖片更佳。

餓狼傳說＝快打王



■ 快打王操作方法 ■

【搖桿】移動，跳躍，蹲，防禦。
【A鈕】所有拳擊動作
【B鈕】所有腳踢
【搖桿和C鈕】當接近敵人時摔擲
【D鈕】原SNK搖桿的控制鈕,沒有作用

這一款遊戲是目前街上電玩店最熱門的格鬥遊戲。它是繼快打旋風2之後的同類型遊戲，日本的原名是餓狼傳說，而我們一般叫它為快打王。

它是由SNK公司所製作的，可以選擇一個人玩，或兩個人玩，也就是有對戰模式。角色少了許多，主角只有三個，但是特殊技巧多了許多，操作鈕也簡化到三個，不過玩起來仍蠻過癮的，因為只要攻擊時間拿捏的準，不用密技也能輕鬆的過關。

不過，那些特殊技巧用起來頗為精采，可以發出氣功、龍捲風、燃燒的火焰、風速拳、無影腿……招招都是足以令敵人致命的

在筆者投下數百元補習費後，仍不能很清楚的了解每個角色的所有招式，所以也沒辦法做太詳細的介紹，唯有等下次學會所有的超級密技以後，再做完整的攻略報導啦。

FATAL FURY・HOW TO PLAY



● 戰略技巧專家

致命絕技"燃燒大地"

搖桿 ↓ ↘ →並按下A鈕

安迪和泰瑞是兄弟，他們是爲了報當年父親失敗的恥辱而奮戰著！



● 精通拳術的高手

致命絕技"風速拳"

搖桿 → ← 並按下A鈕

● 年輕的泰國拳冠軍

致命絕技"無影腿"

搖桿 ↓ ↙ ←並按下B鈕

喬爲了得到世界第一格鬥家而奮鬥著，他希望能成爲與眾不同的"博鬥之王"。



快嚐試去發現其他的致命絕技及攻擊時機吧！

FATAL FURY ™

SNK



STORY

在公元２０２６年，全宇宙充滿了暴力與犯罪事件，突擊隊長和他的三個忠實突擊隊員們，面對這樣的世界，心中不免升起了雄心壯志，決心要把犯罪與暴力從銀河中抹去，尤其是地球。

但是在超級罪犯預先得知他們即將行動的時候，便四處募集格鬥家、強力武器，和會使用邪惡力量的武士們，準備對付他們，好讓他們的惡行不致遭到報應。

毫無所知的突擊隊伍們是否能安全的脫出罪犯的伏擊，並成功的消除犯罪呢？


☆Mack The Knife
☆Captain Commando
☆Ginzu The Ninja
Baby Head
Select among four very different characters.
CAPTAIN COMMANDO
© CAPCOM 1991 ALL RIGHTS RESERVED
CAPCOM
☆旋風刀手馬其
● 擅長用刀刺穿接近的敵人,並熔化他們。
● 必殺技：
旋風刀法
☆突擊隊長
● 戴著能源手套，發出不可思議的攻擊波。
● 必殺技：
地動波
☆銀色忍者
● 刀劍的高手，敵人一接近便讓他身首異處
● 必殺技：
迷煙炸彈
☆娃娃兵
● 一個天才娃娃，架駛著威力強大的機器人
● 必殺技：
膝上火箭

1992年快打旋風II
年度總爭霸

即日起在全省城市少年加盟店
舉行分區賽

獎品有:

第一名:電視機一台,快打旋風胸章一套,獎盃一座,城市少年雜誌一年份.

第二名:SUPER GUN一台和阿波羅搖桿一支,快打旋風胸章,獎盃及城市少年一年份.

第三名:SUPER GUN一台,快打旋風胸章,獎盃及城市少年.



活動時間:

第一場:1992年1月 5日 星期日

第二場:1992年1月12日 星期日

第三場:1992年1月19日 星期日

總決賽:1992年2月 9日 星期日

全省加盟店一覽表:

總管理處新文行 電話: 02-594-9277
台北市重慶北路223巷23弄3號

西門加盟店 電話: 02-361-8837
台北市西寧南路70號4F之9

中和加盟店電話: 02-245-5260
中和市中正路2段226號

台南加盟店 電話:06-274-4233
台南市東平路53號

彰化加盟店 電話:04-726-5663
彰化市民生路5號

石牌加盟店 電話:02-875-3175
台北市立農街1段261號

斗南加盟 電話: 05-596-0523
雲林縣斗南鎮南昌路126號

中壢加盟店 電話: 03-426-3776
中壢市中和路182號

快打旋風2

1992 快打旋風II年度總爭霸

報名表

姓名		編號	
賽別：☐北區 ☐中區 ☐南區 ☐總決賽		場次:	
比賽日期：		使用角色：	
聯絡電話：			
聯絡住址：			

以下由城市少年加盟店填寫

第一場對手		比賽結果	☐勝 ☐負
第二場對手		比賽結果	☐勝 ☐負
第三場對手		比賽結果	☐勝 ☐負
第四場對手		比賽結果	☐勝 ☐負
第五場對手		比賽結果	☐勝 ☐負
第六場對手		比賽結果	☐勝 ☐負
第七場對手		比賽結果	☐勝 ☐負
第八場對手		比賽結果	☐勝 ☐負
第九場對手		比賽結果	☐勝 ☐負
第十場對手		比賽結果	☐勝 ☐負
結果：☐進級參加總決賽 ☐淘汰 ☐其他			

（本表影印無效）

1992 快打旋風II年度總爭霸

比 賽 規 則

1 . 選擇自己所想使用之角色與對手進行決戰，如果對手想使用的角色與你相同時，兩人以猜拳決定誰先選。

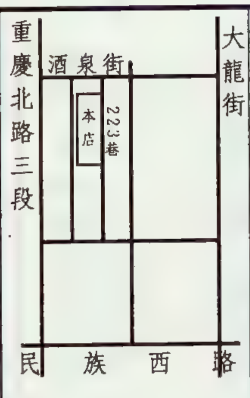
2 . 第二回合以不同的角色進行決戰。

3 . 第三回合由第二回合優勝者選定自己要使用的角色。

4 . 三回合中，勝兩回合者為優勝。

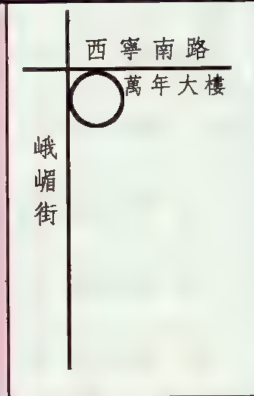
城市少年加盟店比賽場地一覽表

總管理處



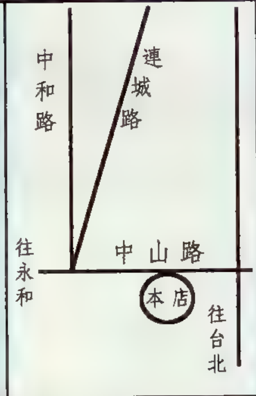
台北市重慶北路三段223巷23弄7號
TEL:02 • 593-6898 594-4621

西門町店



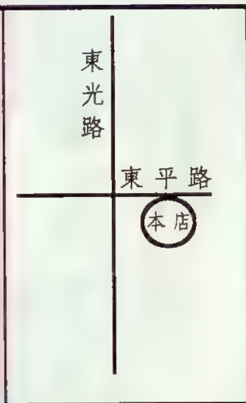
西門加盟店 台北市西寧南路70號4F之9
TEL:02 • 361-8837

中和店



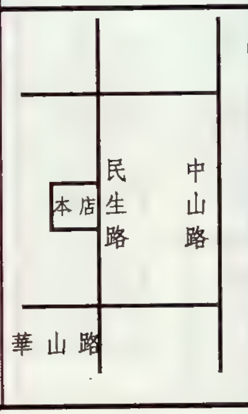
中和加盟店 中和市中山路2段226號
TEL:02-245-5260 245-5261

台南店



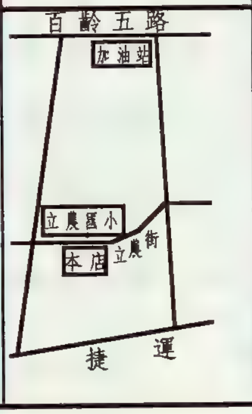
台南加盟店 台南市東平路53號
TEL:06 • 274-4233

彰化店



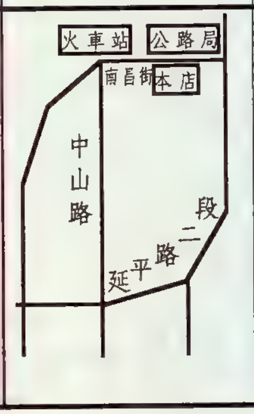
彰化加盟店 彰化市民生路5號
TEL:04 • 726-5663

石牌店



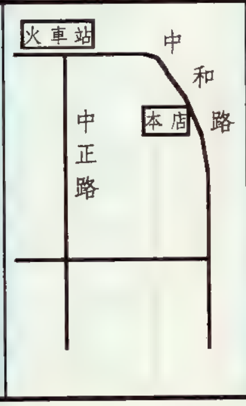
石牌加盟店 台北市立農街1段26號
TEL:02 • 875-3175

斗南店



斗南加盟店 雲林縣斗南鎮南昌路126號
TEL:05 • 596-0523

中壢店



中壢加盟店 中壢市中和路182號
TEL:03 • 426-3776 426-3780

請貼五元郵票

星際遊樂雜誌收

台北郵政1021號信箱

致命的吸引力

星際遊樂快報

劃撥帳號：01640497

遊樂快報讀者意見調查表

1．你覺的本刊給你的感覺是

□棒極了　□很好,我喜歡　□沒感覺

□變差了　□爛透了

爲什麼？____________________

2．你認爲本刊該加強的部份是

□封面　□封底　□內容　□印刷　□紙張

□其他____________________

3．請問你花了多少錢買到本刊雜誌

______元____________商店

4．你認爲價格合理嗎？

□很便宜　□剛好　□能接受　□太貴

售價建議____________________

5．如果本刊想讓你如同看報紙一般，看完就丟棄，你認爲多少錢的價格最適當？

□10元　□20元　□30元　□40元　□50元　其它__________

6．請寫下對本刊的建議與期望

____

____

____

____

____

以下請填寫你的基本資料
本期將送給前一百名精美禮品。謝謝！

姓名____________　性別____________

聯絡電話____________　出生年月日____________

通訊住址____________________

學校或公司名稱____________________

專長與興趣____________________

____

____

____

星際遊樂雜誌社 行事曆

12月15日	星際遊樂快報		創刊號
12月22日	星際遊樂雜誌		88期
12月29日	星際遊樂快報		第二期
1月5日	星際遊樂雜誌	革新一號	89期
1月12日	星際遊樂快報		第三期
1月19日	星際遊樂雜誌	革新二號	90期
1月26日	星際遊樂快報		第四期
2月2日	星際遊樂雜誌	革新三號	91期
2月9日	星際遊樂快報		第五期

1992年星際特輯系列

SFC

.超任特輯
全書128頁,80頁彩色
售價100元

SEGA

2.SEGA特輯
全書128頁,80頁彩色
售價100元

PC ENGINE

3.PC ENGINE特輯I
全書128頁,80頁彩色
售價100元

大型電玩

4.大型電玩特輯
全書128頁,80頁彩色
售價100元

？？？

5.？？？特輯
全書128頁,80頁彩色
售價100元

懸賞：

請你猜猜本雜誌社將在１９９２年推出的特輯，到底是那幾本？

快填妥明信片的背面，註明你的姓名，住址，聯絡電話，以及特輯名稱。（可多選）

只要你猜中了其中一本，本刊將送你一份，你意想不到的好禮。

來信請寄台北郵政１０２１號信箱星際遊樂雜誌收。

MGD2 萬能博士



本年度最震憾的電試視遊樂器產品

MGD II 遊戲產品系列,採用高科技製造
與GAME GEAR體機相若,操作容易
可配合多種遊樂器使用（GB、GG、SFC、PC、MD）
使用戶可享受玩遊戲的最佳樂趣！

萬能博士 高貴不貴

萬能博士採高科技微型ＩＣ設計，
體型雖小，但多機通用，其實不貴
舉例：萬事如意大餐，特價14900
MGD2＋8M＋SFC介面＋MD介面＋DR.LINK＋金手指=14900元
14900+其餘三種遊樂器介面（PC+GB+GG=1850）＝16750
（可玩五種遊樂器）
16750÷5＝3350，平均每種遊樂器只花３千多元，又可自己修改程式

分離式設計,貼心的考慮您經濟負擔

可以用最經濟的方式，先選用新年特別餐系列
先買博士卡＋介面，依然可達到玩多種遊戲的目地．



卡帶GAME經由轉換器輸入,
再轉錄到磁碟片!



博士卡插入主機錄取GAME
之後,即可單獨和你的遊戲
機組合代替卡帶執行GAME!



錄好GAME之博士卡,加上該
機種之連線,即可直接與遊
戲機搭配使用!

PC LINK 有電腦之朋友的福音

售價1590元，與電腦接駁，可代替ＭＧＤII主機．
以招財進寶大餐舉例，特價10750元
PC LINK+8M+SFC介面+MD介面=10750（可玩二種熱門機種）
只要再加（PC+GB+GG=1850）=12600
12600÷5種＝2520！平均每種遊樂器只要二仟多元！

萬能博士
年底特惠價活動,
推出新年大餐系列:





萬事如意大餐 原價16,200 特價14,900
MGD2＋8M＋SFC介面＋MD介面＋DR.LINK＋金手指2

財運享運大餐 原價14,100 特價12,900
MGD II +8M+SFC介面

招財進寶大餐 原價11,790 特價10,750
PC LINK+8M+SFC介面+MD介面

富貴吉祥大餐 原價10,890 特價9,890
PC LINK+8M+SFC介面





新年特餐系列（吉祥餐及如意餐憑保証卡購買MGD II 主機，可享有300元折價，自出貨日起半年內有效）

吉祥餐	8M+SFC介面+MD介面	原價10200	特價9500
如意餐	8M+SFC介面	原價9300	特價8800
富貴餐	4M+MD介面+PC介面	原價5600	特價5200
掌上明珠特餐	2M+GG介面+GB介面	原價3950	特價3650

號外!

新春特案
舊衣換新衣活動!

科峰實業有限公司
tel:(02)7168177 / 7135652
製造廠商:邦谷實業有限公司